



Pełna wersja gry **CARMAGEDDON**

nr indeksu 351555
nr 6/2002 • 14.05.2002

CLICK!

Cena
6.50 zł
(zawiera
7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzet • Konsole

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

**DUNGEON
SIEGE**



Jedi Knight 2

Virtua Fighter 4

Tu powinna
być płyta
CD-ROM

Wybieramy kartę graficzną • GameCube bez tajemnic • Sekrety GeForce 4



GROM HELLSCREAM

Ten potężny wódz plemienia
Wojennej Pieśni był pierwszym
orkiem, który został skażony przez
moc demonów. Teraz poszukuje
sposobu na zdjęcie klątwy
i okupienia swego ludu.

WARCRAFT REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIAGA ARMIA CHAOSU!



WALKA Prowadź do boju swą armię dowodzoną przez potężnych herosów.

3D Podziwiał całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech ukrytych ras.



www.blizzard.com

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS



ŚWIAT POGRAŻYŁ SIĘ W WOJNIE...



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!



Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarski Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia” w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł

EKSKLUZYWNE POLSKIE WYDANIE ZAWIERA:

• grę Warrior Kings PL
• super prezent – stalowy kubek z logo gry za darmo



CAŁOŚĆ W PRZYSTĘPNEJ CENIE 99⁹⁰.

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!

WARLORDS™ BATTLECRY™

Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

**OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już
w kioskach
na terenie całego
kraju dynamiczna gra
sportowa „Piłkarskie
Mistrzostwa Świata
2002 Korea/Japonia
w rewelacyjnie
niskiej cenie
19,99 zł!



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.warlords.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT
INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2000 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

Tato, a Marcin powiedział...

Jednym z ulubionych zajęć gatunku Homo Sapiens jest plotkowanie, nic więc dziwnego, że to zajęcie nie ominęło branży komputerowej i growej. Ba, niektórzy nawet z tego nieźle żyją – np. redakcje pism komputerowych – no bo na czym, jak nie na rozpowszechnianiu odpowiednio spreparowanych przez twórców gry ploteczek, polega pisanie newsów czy zapowiedzi? Gorzej, gdy wrodzona fantazja autora bierze górę nad zdrowym rozsądkiem i możemy przeczytać o różnych dziwnych rzeczach... Albo – co gorsze – gdy dochodzi do rozpowszechniania wiadomości równie starych, co ruiny rzymskiego koloseum (to ostatnie stosuje na przykład jedna z redakcji przy podawaniu wyników statystycznych dotyczących sprzedaży). Ostatnio też było dane nam dowiedzieć się, że CLICK!, którego robimy i którego znacie jest zupełnie innym pismem, niż CLICK! „dobrze znany” pewnym osobom. Według relacji osobnika „znającego” nasze pismo (opinia wyrażona e-mailem) jesteśmy kiepscy, bo... brakuje nam CD z pełną wersją gry, poradników oraz działu z nowościami. Niestety, nieszczęśnik nie był w stanie odpowiedzieć na pytanie, kiedy ostatnio miał w rękę CLICKA! Cóż, jak widać życie potrafi płać różne niespodzianki...

Skończmy więc już rozważania o plotkach i przejdźmy do tego, co najważniejsze, czyli zawartości numeru. W tym miesiącu mamy dla was kilka naprawdę niesamowitych tytułów! Pośród nich na szczególną uwagę zasługują JEDI KNIGHT 2, DUNGEON SIEGE oraz DUKE NUKEM PROJECT MANHATTAN. Miłośników PS2 ucieszą zaś recenzje VIRTUA FIGHTER 4 oraz STATE OF EMERGENCY. Nie zapomnieliśmy też o posiadaczach konsolki GBA – mamy dla nich opisy gier TONY HAWK PRO SKATER 3, PITFALL, X-MEN oraz ADVANCE WARS. Oczywiście poza tymi perełkami mamy także recenzje wielu innych dobrych gier. Jak zwykle nie zabrakło także poradników, kodów oraz działu sprzętowego, w którym zajęliśmy się między innymi konsolą GAMECUBE. Na płycie CD znajdziecie zaś pełną wersję jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier w historii – na naszym krążku jest sam... CARMAGEDDON wraz z kilkoma dodatkami ulepszającymi zabawę. Poza tym oczywiście są tu też najnowsze wersje demo gier i tapety dla Windows. A więc – życzymy dobrej lektury i wspaniałej zabawy...

redakcja

Następny numer 11 czerwca

Tytuł, gatunek, producent

Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena

Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe

W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy

Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie

Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejsze! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Lost Action

Arcade / H.Bauer / H.B. Soft

Cena: 10 zł

Multi: ✓

Wymagania sprzętowe: Pentium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akceleracja 3D, karta dźwiękowa

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Doskonałe zajęcia na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć

- Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!

Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska

Wersję polską oznaczamy takim znacznikiem na stronie

Tak oceniamy

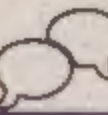
6 CLICK!

W tym numerze CLICKA!



EXTRA

- 18 Warcraft: pierwsze wrażenia
- 76 Warcraft: Relacja z Frankfurtu
- 76 Wywiad z twórcami Warcraft



ZAPOWIEDZI

- 13 C&C Generals
- 14 Collin McRae 3.0
- 10 Final Fantasy X (PS2)
- 11 Frequency (PS2)
- 15 Icewind Dale 2
- 8 Nowości ze świata gier
- 12 Sims Online
- 17 Star Wars: Knights of Jedi
- 16 Tomb Raider 6



LISTA PRZEBÓJÓW

- 10 TOP 20



TESTY

- 43 Advance Wars (GBA)
- 30 Another War
- 34 Blood Omen II



JEDI KNIGHT 2

s. 24



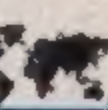
STATE OF EMERGENCY

s. 44



SPRZĘT

- 63 Karty graficzne
- 66 GeForce 4
- 68 Tajemnice GameCube'a



INTERNET

- 70 Najciekawsze strony w Sieci



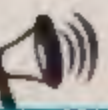
PROGRAMY

- 72 Komunikatory internetowe



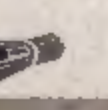
KINO

- 73 Na co warto wybrać się do kina



NEWSY

- 74 Nowinki techniczne i nie tylko



KONKURSY, LISTY

- 82 Komiks
- 78 Listy do redakcji
- 80 Porady techniczne
- 81 Rozwiązanie konkursów



DUNGEON SIEGE

s. 20



WARCRAFT III

s. 18

- 36 Capitalism 2
- 28 Duke Nukem Manhattan Project
- 20 Dungeon Siege
- 41 FIFA 2002
- 39 Goofy, Nowe szaty króla, Muminki
- 38 Jazz i Faust
- 24 Jedi Knight 2
- 42 Pitfall (GBA)
- 40 Primitive Wars PL
- 44 State of Emergency (PS2)
- 32 Starmageddon
- 43 Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)
- 50 Ultima Online
- 46 Virtua Fighter 4 (PS2)
- 42 X-Men (GBA)



PORADNIKI I KODY

- 50 Heroes of M&M 4 – poradnik
- 52 Kody PC & PS2
- 58 Warrior Kings – poradnik



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

s. 28



Karty graficzne: trudny wybór?

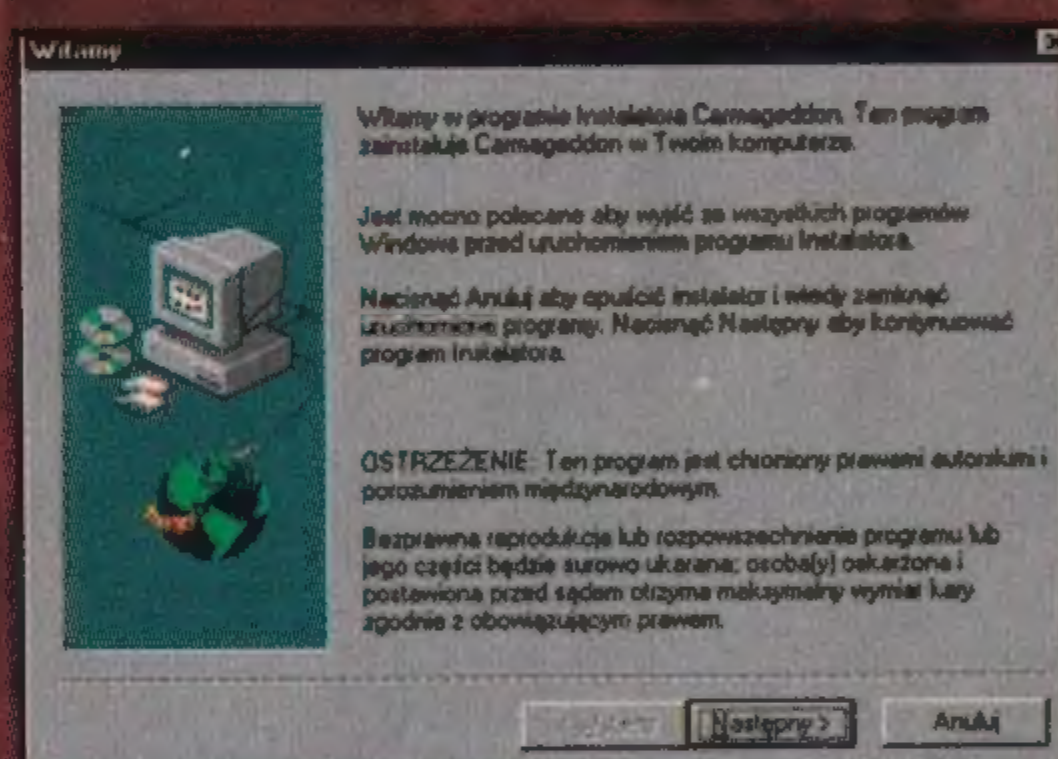
s. 63

CARMAGEDDON

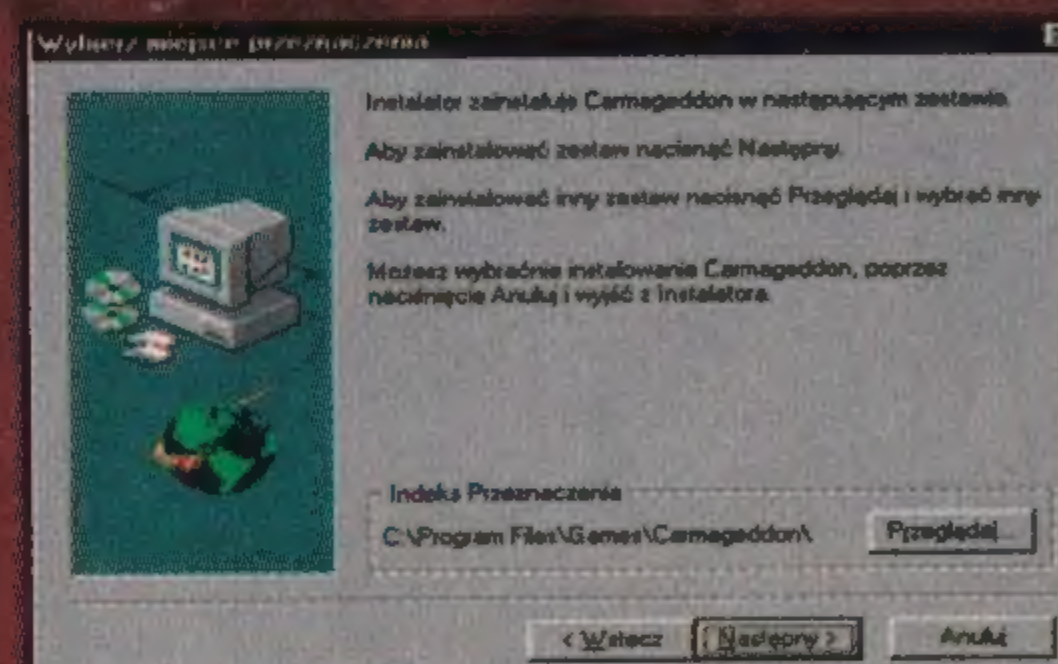
**Tego na pewno się po nas nie spodziewałeś!
Mamy dla ciebie jedną z najbrutalniejszych
gier w historii! CARMAGEDDON!!!!**

INSTALACJA

Pomimo że gra przeznaczona jest dla archaicznego już środowiska MS DOS, mamy tu instalator, dzięki któremu bez problemu uruchomisz CARMAGEDDON na najnowszych oknach Microsoftu. Wejdź do katalogu **CARM95** i odpal plik **SETUP.EXE**. Po chwili powinien uruchomić się program instalacyjny. Wszystko jest po polsku, więc nie będziesz miał większych problemów.



Ekran po odpaleniu pliku setup.exe



Wielkość instalacji i ścieżka dostępu

USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianom! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nie uruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Jeśli myślisz, że twórcy gier komputerowych są psychicznie chorzy, odpalając CARMAGEDDON tylko utwierdzisz się w tym przekonaniu! Gra w czasie premiery miała wielkie problemy z ukazaniem się w niektórych krajach europejskich, a wiele edycji zostało bezlitośnie ocenzurowanych! To „coś” doklejone na okładkę bieżącego numeru **CLICK!**, to wyścigi CARMAGEDDON w najczystszej postaci. Zero cenzury, zero zombiaków, pełno krwi, ostrej rywalizacji i swądu palonej gumy. A wszystko to w profesjonalnej polskiej wersji językowej! Jest jednak jedno „ale”. Gra przeznaczona jest dla starszych graczy. Sceny przemocy i wszędobylska krew nie nadają się dla młodszych odbiorców. Jeśli nie chcesz kompletnie ześwirować i trafić do szpitala dla psychicznie chorych, nie uruchamiaj tej gry! Odstaw ją spokojnie na półkę i spróbuj za kilka lat. Nic nie stracisz, a zyskasz zdrowy rozsądek.



PORADY

Brutalne wyścigi samochodowe to nie przelewki. Pamiętaj, że dojechanie na metę tutaj nie jest sprawą priorytetową! Najwięcej satysfakcji i pieniędzy otrzymujesz za zdemolowanie pojazdów przeciwnika i przejechanych przypadkowo przechodniów. Również za styl, w jakim to robisz, możesz otrzymać dodatkowe bonusy punktowe. W ten sam sposób uzyskujesz cenny czas, bez którego nie będzie ci dana samowolna jazda po trasie i rozbicie skutecznej rozróby. Nie zapomnij o tym, że twój samochód też ulega uszkodzeniom i zawsze używaj automatycznej naprawy. O ile tylko masz odpowiedni zapas gotówki!

KODY

Podczas gry, w trakcie jazdy, wpisz następujące ciągi znaków:

bigbottom – pocięta karosefia
superhoops – eksplodujący przechodnie
goggleplex – dodatkowe możliwości pod wodą
spamforrest – natychmiastowy hamulec ręczny
intheloft – narkotyki
buyournextgame – miękkie zawieszenie
chickenfodder – odbijanie od ścian
funnyjam – przechodnie z turbodoładowaniem
islandrules – specjalne efekty przy stłuczkach
smalludders – przechodnie stają się gigantami!

CLICK! Bonus

Myślę, że folder **Click! Bonus** zdobył już w twoich oczach wystarczające wyrazy uznania. Jak wiadomo **CARMAGEDDON** ma na karku swoje lata i dorobił się w tym czasie wielu dodatków, nowych samochodów, przeróbek i patchy. Przetraszałem w tym celu czeluście Internetu i nie omieszkalem zamieścić wszystkiego co możliwe w oddzielnych, posegregowanych tematycznie katalogach. Redakcja jednak nie ponosi odpowiedzialności za umieszczone na płycie dodatki i sposób ich działania. Każdy plik ma swój własny opis w języku angielskim i tam powinienś szukać pomocy. W sekcji demo tym razem mamy dla ciebie świetną podwodną strzelaninę z elementami przygodowymi o obłędnej wręcz grafice – **AQUANOX**.

Zamieszczamy też sporą dawkę tapet z motywami z najnowszych gier komputerowych, abyś mógł nieco upiększyć Pulpit Windows swojego komputera.

Standardowo też czeka na ciebie polska instrukcja do gry w formacie PDF. Zainstaluj **ACROBAT READER**, który znajduje się w odpowiednim katalogu. To wszystko!

Aliens vs Predator: Primal Hunt

PC



Sierra Ent. i Fox Interactive zapowiedziały oficjalny dodatek do wydanej niedawno drugiej części sagi ALIENS Vs PREDATOR. Akcja mającego ukazać się w czerwcu PRIMAL HUNT toczyć się będzie 500 lat przed wydarzeniami, których świadkiem byłeś podczas gry w AVP2. Zupełnie nowy scenariusz, nowe rodzaje środków zniszczenia, dodani przeciwnicy, dziewięć nowych misji dla trybu singleplayer, cztery mapy do gry wieloosobowej, nieznane dotąd obszary i nowa rasa PredAlien (skrzyżowanie Obcego z Predatorem), to główne elementy, dzięki którym – jak zapewniają producenci – fani serii uzyskają kilka cennych odpowiedzi na frapujące ich od pierwszej części pytania.

ni przeciwnicy, dziewięć nowych misji dla trybu singleplayer, cztery mapy do gry wieloosobowej, nieznane dotąd obszary i nowa rasa PredAlien (skrzyżowanie Obcego z Predatorem), to główne elementy, dzięki którym – jak zapewniają producenci – fani serii uzyskają kilka cennych odpowiedzi na frapujące ich od pierwszej części pytania.

Final Fantasy XI

PS2

Drogi graczu, oto ja-pońskiej telenoweli ciąg dalszy... Jak ma to miejsce przy okazji całej serii FINAL FANTASY, dziesiąta część nie zagościła jeszcze na dobre na ekranach telewizorów, a już trwają zaawansowane prace nad kolejną, jedenastą (!), odsłoną tego kultowego RPG. Co nowego? Sceptycy twierdzą, że od dawna nie było w tym temacie nic świeżego, ale programiści zapowiadają, iż fani serii nie będą zawiedzeni. Oprócz szeregu nowych gildii, do których będzie można się zapisać, dodana zostanie możliwość podnoszenia statystyk bohaterów dzięki jedzeniu odpowiednich posiłków! Odpowiednie posiłki będą mogły wpłynąć na twój organizm pozytywnie lub też negatywnie! Bohaterowie będą teraz tłumnie poruszać się na chocobosach, czyli na znanych z serii FF nieco przerośniętych kurczakach. Da to dużo większą swobodę poruszania się i nowe możliwości, takie jak np. drażnienie w ziemi w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów! Premiera gry w Japonii już 16 maja tego roku! Nie możemy się doczekać.



F355 Challenge

PS2

Już niedługo jeden z najlepszych symulatorów samochodowych wprost z konsoli SEGA DREAMCAST zagości w czytnikach posiadaczy konsol PLAYSTATION 2. Grupa developerska AM2 wzięła się właśnie za konwersję F355 CHALLENGE, przeznaczoną specjalnie dla konsoli SONY. Nie będzie to jednak zwykłe przeniesienie tytułu na inną platformę. Programiści zadbają o garść przyjemnych dodatków i grafikę o wyśrubowanych parametrach, zgodną z obecnie przyjętymi standardami. Wyciągi wypucowanych F355 po takich torach jak Monza, Suzuka, Motegi czy też autentycznym torze testowym Ferrari w Fiorano to coś, co powinno zadowolić wszystkich maniaków prędkości! To będzie kolejne Ferrari w moim garażu :)



Karma: Immortality

PC

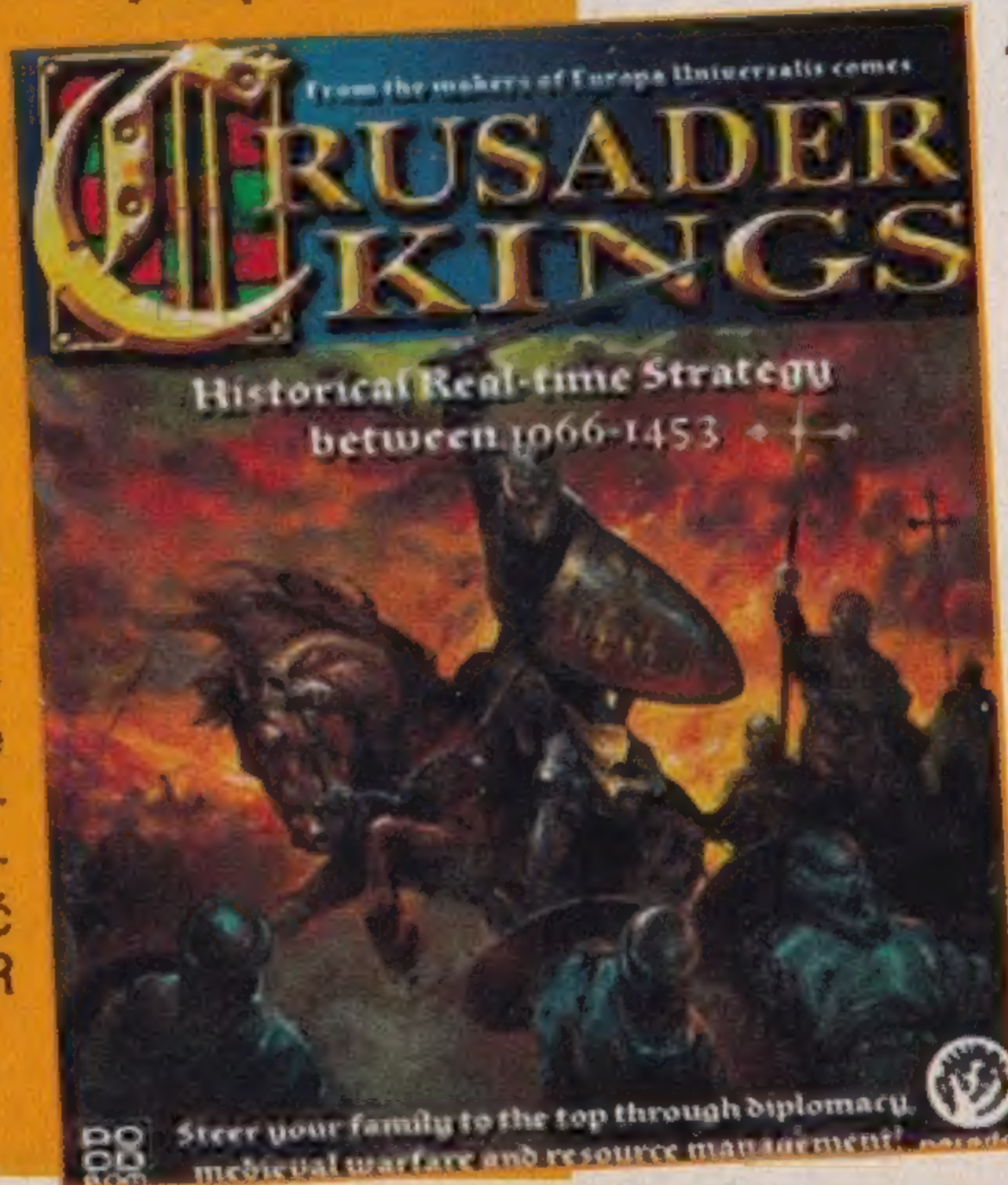
Już od dawna wiadomo, że gry komputerowe nie powstają jedynie za wielką wodą. Dowodem na to jest koreańska firma Dragonfly, która za cel obrała sobie międzynarodowy sukces. Na ukończeniu jest już strzelanina FPP osadzona w czasach II Wojny Światowej, jak i w przyszłości, w klimatach s-f. Gra oferować będzie szereg misji dla pojedynczego gracza oraz masę map do rozgrywek sieciowych. Nowoczesny engine graficzny, który usatysfakcjonuje najwybredniejszych graczy oraz niebanalna fabuła mogą okazać się kluczem do zamierzonego sukcesu. KARMA na razie nie ma oficjalnego wydawcy, ale być może dzięki nadchodzącym targom E3 i zapowiedanej oficjalnej prezentacji gry wszystko będzie jasne.



Crusader Kings

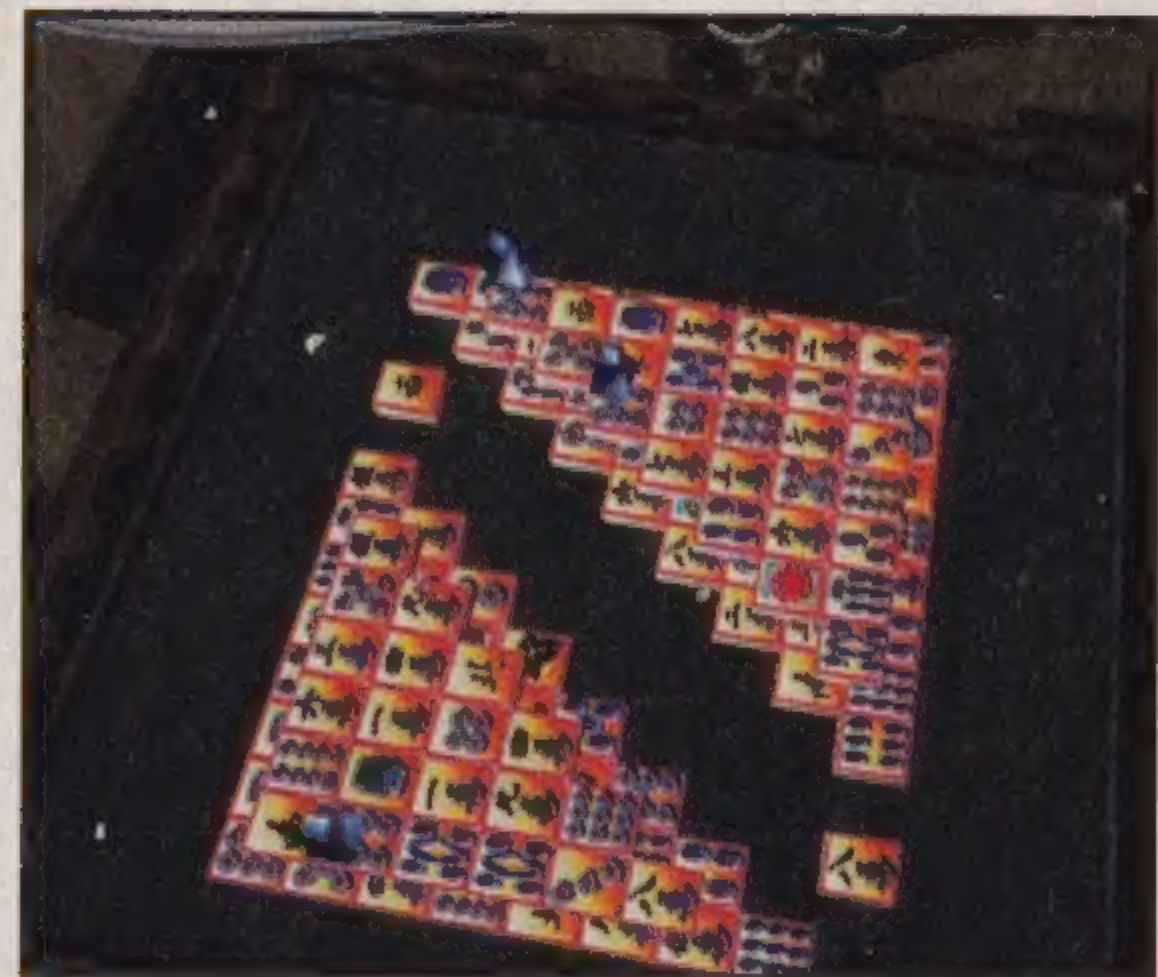
PC

Strategia turowa stworzona na silniku EUROPA UNIVERSALIS, której akcja toczy się w czasach feudalnych królestw Europy lat 1066–1453, to zdecydowanie jeden z bardziej smakowitych kąsków tego miesiąca. W odróżnieniu od EU, gra skupi się bardziej na zdobyciu prestiżu i bogactw niż na budowaniu imperium. Potęgą i władzą dynastii, którą będziesz reprezentował, to zdecydowanie istotniejsze cele niż ekspansja na sąsiednie obszary. Z ciekawostek trzeba dodać, że zapisany stan gry będzie możliwy do odczytania przez EUROPA UNIVERSALIS 2, a ty będziesz mógł prowadzić swoją dynastię przez kolejne pokolenia! Wspaniały pomysł! Jak dla mnie, to szykuje się ponowne przechodzenie EU2, ale najpierw jednak trzeba będzie skończyć CRUSADER KINGS!



Mahjongg 3D

PC



Któż nie grał w MAHJONGG? Łamigłówka, polegająca na dobieraniu par identycznych klocków z ustawionej na podłożu piramidki, znana jest jeszcze z komputerów klasy AT, a jej korzenie sięgają zamierzających czasów Dalekiego Wschodu. W pełni trójwymiarowy MAHJONGG oferował będzie swobodne poruszanie kamerą, ponad 90 kształtów piramidek i wiele rodzajów klocków. Grę dystrybuować w Polsce będzie MANTA MULTIMEDIA, a cena nie przekroczy 40 zł.

SimCity 4 PC

Tak! Czwarta część jednej z najpopularniejszych gier wszech czasów jest już na horyzoncie! Widać, że MAXIS nie jest bynajmniej firmą podupadającą i pod skrzydłami EA radzi sobie wyśmienicie. Czwarte SIMCITY zapowiada się niemal tak rewelacyjnie, jak miało to miejsce w przypadku THE SIMS. Scenariusze obejmować będą przygotowane przez autorów metropolie. Do wybudowania będzie cały szereg nowych budynków, a do opanowania jeszcze więcej sytuacji niż w poprzednich częściach. I nie chodzi tu bynajmniej tylko o katastrofy finansowe. Podciągnięta do dzisiejszych standardów grafika, oprawiona we wspaniałe efekty dźwiękowe, przedstawia czwarte SIM CITY jako wyjątkowo smaczkowy kąsek dla wszystkich maniaków budowania miasta.



Midtown Madness 3 XBOX



Odwzorowane z zegarmistrzowską precyzją miasta z całego świata i pełna, niczym nie ograniczona swoboda poruszania się po nich samochodem to coś, co już od kilku lat można znaleźć w znakomitej serii MIDTOWN MADNESS. Trzecia część tej gry zapowiadana jest, jak na razie, wyłącznie na konsolę Microsoftu – Xbox, ale nie wykluczone, że posiadacze pecetów również będą mogli wyżyć się do woli, robiąc demolkę na ulicach Londynu czy Los Angeles. Upiękaszona grafika, poprawiony model jazdy i inteligencja przeciwników powinny sprawić, że wszyscy po raz kolejny z uśmiechem na twarzy zasiądą za kółkiem najbardziej wypasionych wózków z całego świata i oddadzą się bez reszty swoim prymitywnym instynktom!

Dino Island PC

Komu znudziło się nadzorowanie zwykłego ogrodu zoologicznego, już niedługo będzie mógł wcielić się w rolę dyrektora parku dla dinozaurów. DINO ISLAND będzie w pełni trójwymiarową strategią ekonomiczną. Po rozpoczęciu gry zastaniesz pustą wyspę, a twoim zadaniem będzie przekształcenie jej w sprawnie prosperujący ośrodek rozrywkowy. Główną rolę odegra ponad dwadzieścia typów dinozaurów i różnicowane atrakcje twojego ogrodu, jak np. walki dinozaurów, wyścigi czy też sporty z udziałem tych prehistorycznych gadów. Dodatkowo liczyć się będą też wszelkie dobra przynoszące czysty zysk – kolejki górskie, restauracje i sklepy z pamiątkami. Dodatkowo będziesz mógł do woli rozmnażać i klonować swoich podopiecznych. Co za brak humanitaryzmu!



Homeplanet

PC

Każdy w życiu szuka swego miejsca. Z takiego założenia wyszli producenci gry HOMEPLANET, symulatora kosmicznego, w którym celem jest odnalezienie własnego miejsca we wszechświecie. Wielkie galaktyczne bitwy odbywające się na orbitach wokół planet, dowodzenie całymi flotami statków kosmicznych dzięki prostym i jasnym rozkazom, podobnym do tych znanych z serii MECHWARRIOR, oraz możliwość unowocześniania i rozbudowania swoich statków kosmicznych to cechy, które przyciągną przed monitory wszystkich fanów takich gier jak X-WING, WING COMMANDER czy też FREESPACE. Ponad 20 misji, 60 modeli statków kosmicznych, z czego 6 jest udostępnionych do pilotowania przez gracza, intuicyjne sterowanie, wciągająca fabuła i stosunkowo małe wymagania sprzętowe to elementy, dzięki którym HOMEPLANET ma szansę odnieść spory sukces. Czekamy na konkrety!



Delta Force: Task Force Dagger PC

Scenariusz nowego dodatku do DELTA FORCE oparty będzie na obecnych działaniach wojennych w Afganistanie. Gracz wcieli się w jednego z żołnierzy szeregu Sił Specjalnych i weźmie udział w 25 misjach rozgrywanych na Bliskim Wschodzie, w Kandaharze, Mazar-i-Sharif czy też Tora Bora. Temat na czasie. Najazd na bazę terrorystów, przejmowanie kontroli nad lotniskiem, zasadzki na wraże konwoje broni czy też eliminacja wyrzutni rakiet to kilka z szeregu misji. TASK FORCE DAGGER, oparty na silniku LAND WARRIORA, nie będzie wymagał podstawowej wersji gry. Data premiery przewidziana jest na koniec maja.



Mistmare

PC

Uschyłku XX wieku, zamiast wszelkich dóbr technologicznych, jakimi są telefony komórkowe, komputery czy też Internet, ludzkość zwróciła się do sił natury, Boga i magii w poszukiwaniu ratunku. Wszystko wygląda zupełnie inaczej niż mógłbyś sobie to wyobrazić. Dlaczego? To sprawa sił ciemności, o których dowiesz się więcej przy okazji ukazania się na rynku MISTMARE. Jest to w pełni trójwymiarowe Action RPG z naciskiem położonym na sferę przygodową, gdzie zobaczyć będzie można realistyczne efekty pogodowe, w tym podział akcji na dzień, noc, poranek, wieczór i odwiedzić słynne metropolie, takie jak Paryż, Londyn, Rzym czy też Kraków! Gra oferować będzie ponad 80 postaci NPC, kilka osób, które z chęcią dołączą do głównego bohatera, całą masę potworów do eksterminacji i różnicowane typy broni. Będziesz miał wybór między walką z potworami a ich oswojeniem! Do tego wszystkiego dochodzi szczegółowa grafika i wciągająca fabuła... standardowo :)



TOP-20

Wasza lista przebojów

- 1  **Max Payne**
Remedy Ent. / Play It! – PC
- 2  **Grand Theft Auto 3**
Rockstar Games / Play-It! – PS2
- 3  **Medal Of Honor: Allied Assault**
Electronic Arts / IM Group – PC
- 4  **Heroes of M&M IV**
NWCC / CD Projekt – PC
- 5  **Diablo 2**
Blizzard / CD Projekt – PC
- 6  **The Sims**
Maxis / IM Group – PC
- 7  **Cywilizacja III**
Firaxis Games / CD Projekt – PC
- 8  **Return To Castle Wolfenstein**
id Software / LEM – PC
- 9  **Harry Potter i Kamień Filozoficzny**
Electronic Arts / IM Group – PC, PSOne, GBA, GBC
- 10  **Tekken Tag Tournament**
Namco / SONY – PS2
- 11  **Heli Heroes**
Luxxez / Topware – PC
- 12  **Tony Hawk's Pro Skater 3**
NeverSoft / LEM – PS2
- 13  **Wrota Baldura 2**
Interplay / CD Projekt – PC
- 14  **Rally Championship Xtreme**
Actualize / LEM – PC, PS2
- 15  **Golden Sun**
Nintendo / Lukas Toys – GBA
- 16  **Arcanum**
Sierra / Play It! – PC
- 17  **Quake 3: Arena**
id Software / LEM – PC
- 18  **Metal Gear Solid 2**
Konami / Lanser – PS2
- 19  **Pool of Radiance 2**
SSI / Play It! – PC
- 20  **Unreal Tournament**
Epic / LEM – PC

CDPROJEKT

funduje nagrody dla głosujących na TOP-20

FINAL FANTASY X

To dziesiąta odsłona **FINAL FANTASY**. Co tym razem dostaną wszyscy fani sagi?

Jak wiadomo, gry o magicznych inicjałach FF powstają niczym grzyby po deszczu. Nie kończą się jeszcze prace nad jedną częścią, a już kolejna odsłona jest w fazie beta testów. Części VII i VIII nie wywarły na mnie żadnego wrażenia. Grafika w grze była poniżej krytyki, a fabuła... cóż, nie samą fabułą gra żyje. Historia była rzeczywiście bajkowa i potrafiła wciągnąć, ale dwuwymiarowe tło w niskiej rozdzielczości niemal odpychało od monitora! Teraz FINAL FANTASY wygląda tak jak powinien. Czyżbym dał się w końcu przekonać do tej serii? Pierwszych kilka chwil z dziesiątą odsłoną FF wskazało na to, że chyba jednak tak!

Najwięcej zmian spodziewać się można w zmodernizowanym systemie walki. Jak za-

pewnia Toshiro Tsuchida, reżyser tych momentów chwały, największe wrażenie robią miejsca, w których odbywać się będą batalie. To od nich w dużej mierze zależy klimat i realizm, który gracze tak bardzo kochają. I rzeczywiście, jedna z pierwszych walk odbytych na moście zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Również sam system sterowania postaciami i wydawania rozkazów w trakcie



FREQUENCY

Gra muzyczna: co za banal. Chwileczkę – odwołuję wszystko...



Jednym z odłamów muzyki elektronicznej jest muzyka klubowa. Właśnie jesteś świadkiem powstania nowego gatunku gier muzycznych – klubowych,

zwanych też grami imprezowymi. Produkcje muzyczne na konsolach to rzadkość, ale po każdej z nich można spodziewać się solidnej dawki dobrej zabawy. Nie liczyłem jednak na tak wielkiego kopa, jakiego zaserwowała mi beta wersja FREQUENCY!





bijatyki wydaje się bardziej „arcade'owy” i zintegrowany z historią. Przywołane potwory pozostają teraz na polu bitwy i walczą do samego końca, co sprawia, że nie trzeba ich za każdym razem na nowo tworzyć. Dodać trzeba, że teraz liczyć się będzie – oprócz samej



siły ataków – zmysł taktyczny. Nie zawsze trzeba pokonać wszystkich przeciwników, aby pomyślnie zakończyć walkę! Zapowiada się wspaniała zabawa i tym razem japońskie RPG może oznaczać coś więcej niż tylko brazylijski serial.

Final Fantasy X

RPG / SquareSoft / Sony

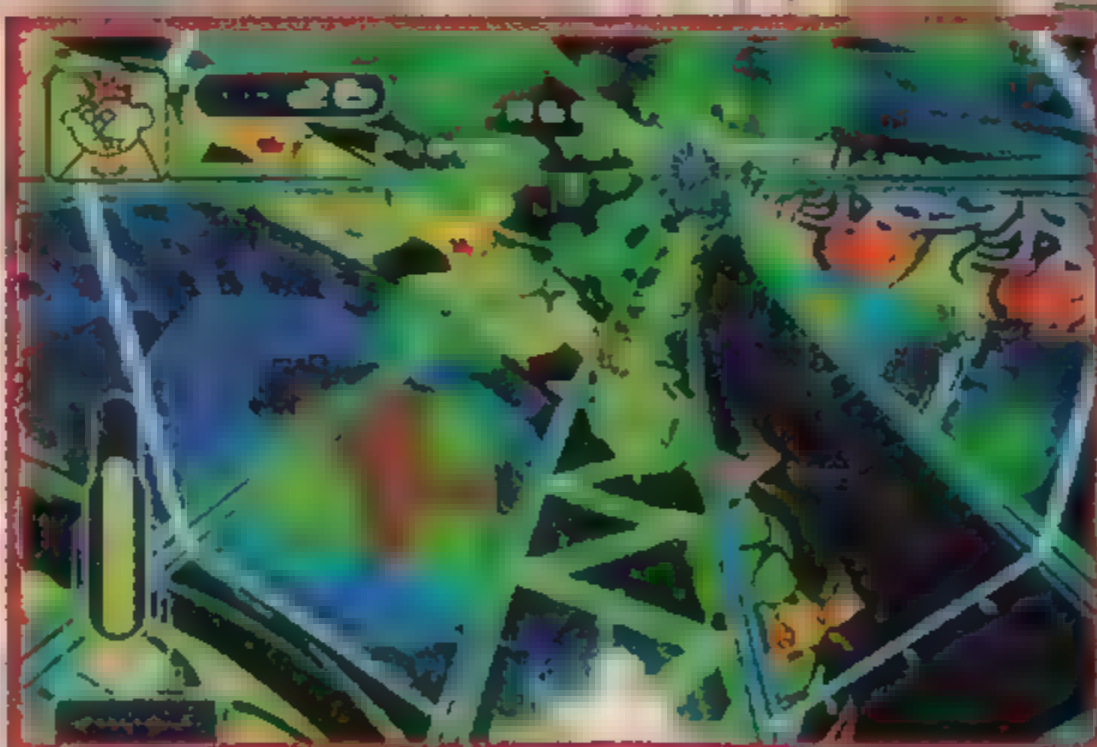
Premiera: wiosna 2002

Multi:

FFX szykuje się na kolejną epicką opowieść, która przyciągnie przed ekrany wszystkich fanów serii. Czekamy już na jedenastą...

PC
PS2
DC
XB

Tu nie chodzi już o bezmyślne wybijanie rytmu, lecz o prawdziwy beat! FREQUENCY będzie połączeniem prostego w obsłudze programu do tworzenia muzyki ze zręcznościową grą, polegającą na naciskaniu odpowiednich klawiszy na padzie. To jednak nie jest takie banalne, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Światem gry będzie wirtualna rzeczywistość ścieżek dźwiękowych, po których swobodnie się poruszysz, wybijając kolejne linie melodyjne. To nic! Pad drży w rytmie uderzeń tak, abyś nie musiał tupać nogą. Znakomicie pomaga też w łapaniu beat'u, imitując subwoofer! Po prawidłowym zaliczeniu jednej linii przechodzisz do kolejnej i na bieżąco budujesz utwór! Niesamowite uczucie!



W grze usłyszysz i zmiksujesz całą masę kawałków, np. guru muzy klubowej RONI SIZE REPRESENT, ORBITAL czy THE CRYSTAL METHOD. Już po przejrzeniu listy utworów wgniotło mnie w fotel, a moje wytrzeszczone oczy utkwiły w ekranie telewizora. Nie mogłem przestać grać i mikсовать! Nie obchodziło mnie GAME OVER – ja chciałem jeszcze, jeszcze więcej czadowej muzy!

Frequency

Muzyczne / Harmonix Ltd. / Sony

Premiera: wiosna 2002

Multi:

Niech się schowają wszystkie dotąd wydane gry muzyczne! FREQUENCY wymiata wszystko, co stanie na jej drodze!

PC
PS2
DC
XB



NINTENDO
GAMECUBE

LAUNCH TITLES

oto pełna lista gier w wersjach PAL, jakich można spodziewać się w dniu premiery konsoli w Europie, również w Polsce. Jak widać, wśród developerów można wyszczególnić oddziały takich wielkich firm jak SEGA, CRITERION STUDIOS, LUCAS ARTS, EA SPORTS czy też ACTIVISION. NINTENDO nie próżnuje i jest to najdłuższa lista tytułów na starcie konsoli w historii komputerowej rozrywki! Redakcja CLICK! wróży kostce GAMECUBE jak najlepiej, bo maszynka wyjątkowo przypadła nam do gustu. Już niedługo na naszych łamach będzie mógł przeczytać recenzje i masę zapowiedzi gier, które ukazywać się będą sukcesywnie w Polsce.

Batman
Batman Vengeance
Luigi's Mansion
NHL Hitz
Burnout
Sonic Adventure 2 Battle
Crazy Taxi
Spiderman
Dave Mirra Freestyle BMX
Star Wars Rogue Leader
Donald Duck Quack Attack
Super Monkey Ball
ESPN Winter Sports
Tarzan Untamed
Extreme G: XG3
Tetris World
FIFA 2002 World Cup
Tony Hawk's Pro Skater 3
Gauntlet Dark Legacy
Wave Race: Blue Storm
ISS 2

Tytuły te to oczywiście lista gier dostępnych w Europie. Jak wiadomo, Polska to dziwny kraj, więc w dniu oddania numeru do druku nie było jeszcze wiadomo, które z tych tytułów będą dostępne w naszych sklepach. Bądźmy jednak dobrej myśli.



Nic tak nie podgrzewa zabawy, jak wspólne pichcenie w kuchni

Ciekawe, czy panowie z Maxis spodziewali się tak wielkiego sukcesu gry THE SIMS? Tytuł ten nie jest obcy żadnemu graczowi i chociaż ma tylu zwolenników co przeciwników, z całą pewnością można przyznać mu odznakę bestsellera. Widząc wyniki sprzedaży, autorzy szybko zabrali się za przygotowywanie dodatków wzbogacających grę o niedostępne wcześniej funkcje. Tym właśnie sposobem powstał THE SIMS – WAKACJE, czwarty z kolei bonus, którego tytuł mówi wszystko.

Warto skupić się na osobnej produkcji serii – THE SIMS ONLINE. Będzie to nic innego, jak przeniesienie świata gry do sieci globalnej, gdzie nikt nie będzie mógł narzekać na zbyt niski poziom komputerowych graczy. A dlaczego? Bo ich nie będzie! I chociaż nie będzie to pozycja dla sieciowych fanatyków RPG, to z pewnością przypadnie do gustu miłośnikom ludzików. Autorzy twierdzą, iż ich najmłodsze dziecko nie będzie zaliczać się do tytułów wymagających spędzenia 20 godzin w tygodniu przy komputerze nad wirtualną rodziną (choć pewnie i tacy się znajdą). Oprócz wyboru charakterystyki postaci, którą będziesz grać, na samym początku musisz także zdecydować się na miejsce zamieszkania. Do wyboru otrzymasz około 20 różnorodnych miast, przy czym sprawa domu nie jest już taka oczywista. Zasobność portfela nie będzie taka jak w oryginale i kupno własnego domu raczej odpada. Ale zamiast być bezdomnym, można... zamieszkać z kimś innym. Wobec tego nasuwa się pytanie: czy każdy

The SIMS ONLINE

Zanosi się na to, że żywotność Simów będzie nieskończona!

będzie mógł wejść do naszego domu bez twojej wiedzy? Otóż nie, bo przed intruzami będziesz zakładać blokady na drzwi. Ale i w tej kwestii należy uważać, bo samotny Sim nie jest w stanie zarobić pieniędzy, a te zdobyć można poprzez... wzajemne odwiedzanie się lub zatrudnienie u innego gracza.

Poznanie przyjaciół to jedna z najciekawszych rozrywek w grze. Bo któż nie chciałby zaprzyjaźnić się np. z milionerem? A poza tym, im więcej masz znajomych, tym mniej czasu na nudę. Prowadzone będą profile określające zainteresowania danej postaci, gdzie się aktualnie znajduje i gdzie jest jej dom. Prócz rozmowy bezpośredniej, można także wysłać komuś wiadomość.

Jeśli ktoś ci się naprzykrza, możesz go po prostu wyłączyć ze swojego środowiska. Tym samym zabraknie złodziei, chuliganów czy bandytów. Brak przemocy z pewnością wydzie grę na dobre, bo przecież ma to być zabawa, a nie dziennik telewizyjny.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną THE SIMS ONLINE, to nie możesz się spodziewać zbyt wielkich zmian. Dostępnych będzie ponad 300 nowych obiektów plus wszystkie znane z dodatków i oryginału. Będzie też można wgrać na serwer własne skóry czy przedmioty. Do ciekawostek warto zaliczyć system wymiany przedmiotów. Gracze będą uczestniczyć we wspólnych zabawach. Może partyjka szachów albo gra w piłkę?



Do kasyna nie wejdiesz, jak widać, w przebraniu clowna. Ale może zaoszczędzisz

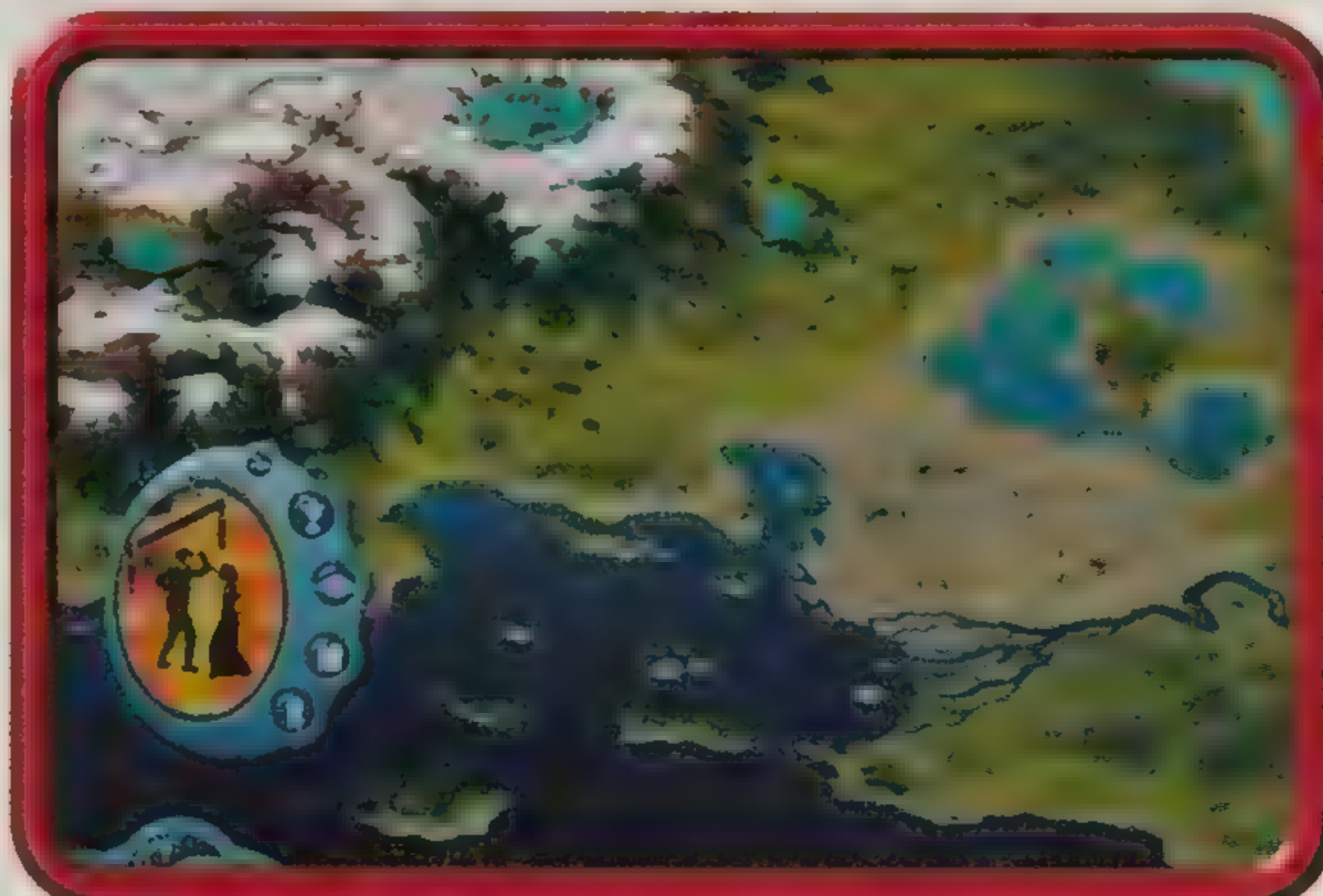
Obecnie nie wiadomo, ile wynosić będą opłaty za zabawę w Sieci. Wiadomo że tego typu opłaty często są za wysokie dla graczy w naszym kraju, gdzie sam Internet nie należy do najtańszych. Ale bądźmy dobrej myśli. THE SIMS ONLINE może stać się jedną z najpopularniejszych gier sieciowych i, co tu dużo mówić, nie trzeba dużego wysiłku, aby sukces ten osiągnąć. Zanim zostanie wydana, producent chce ustrzec się wszelkich niedociągnięć; toteż pierwszy test programu odbędzie się już tego lata. Szkoda jedynie, że data premiery nie została jeszcze określona. Wiadomo, że będzie to druga połowa tego roku, a dokładnie „wtedy, kiedy gra będzie gotowa”. Trzeba uzbroić się w cierpliwość.



Czyżby zupa była za słona? W każdym razie impreza nie wypaliła



Hej, gdzie jest ta impreza? Miało być disco, a tu jakieś grzeczne kawałki i kilku smutnych gości...



Gra po Sieci może dać ci wiele satysfakcji. A do tego Simsy staną się na zawsze nieśmiertelne!

<http://www.thesimsonline.com>

Znajdziesz tu informacje, bogatą galerię zdjęć czy linki. Posiadacze modemów mogą zamówić newsy na skrzynkę pocztową

The Sims Online

Strategia / Maxis / Im Group

Premiera: połowa 2002 Multi: ☒

Świetna zabawa na kilkanaście długich miesięcy? Niestety, tylko w sieciowym wydaniu THE SIMS!

PC PS2 DC XB

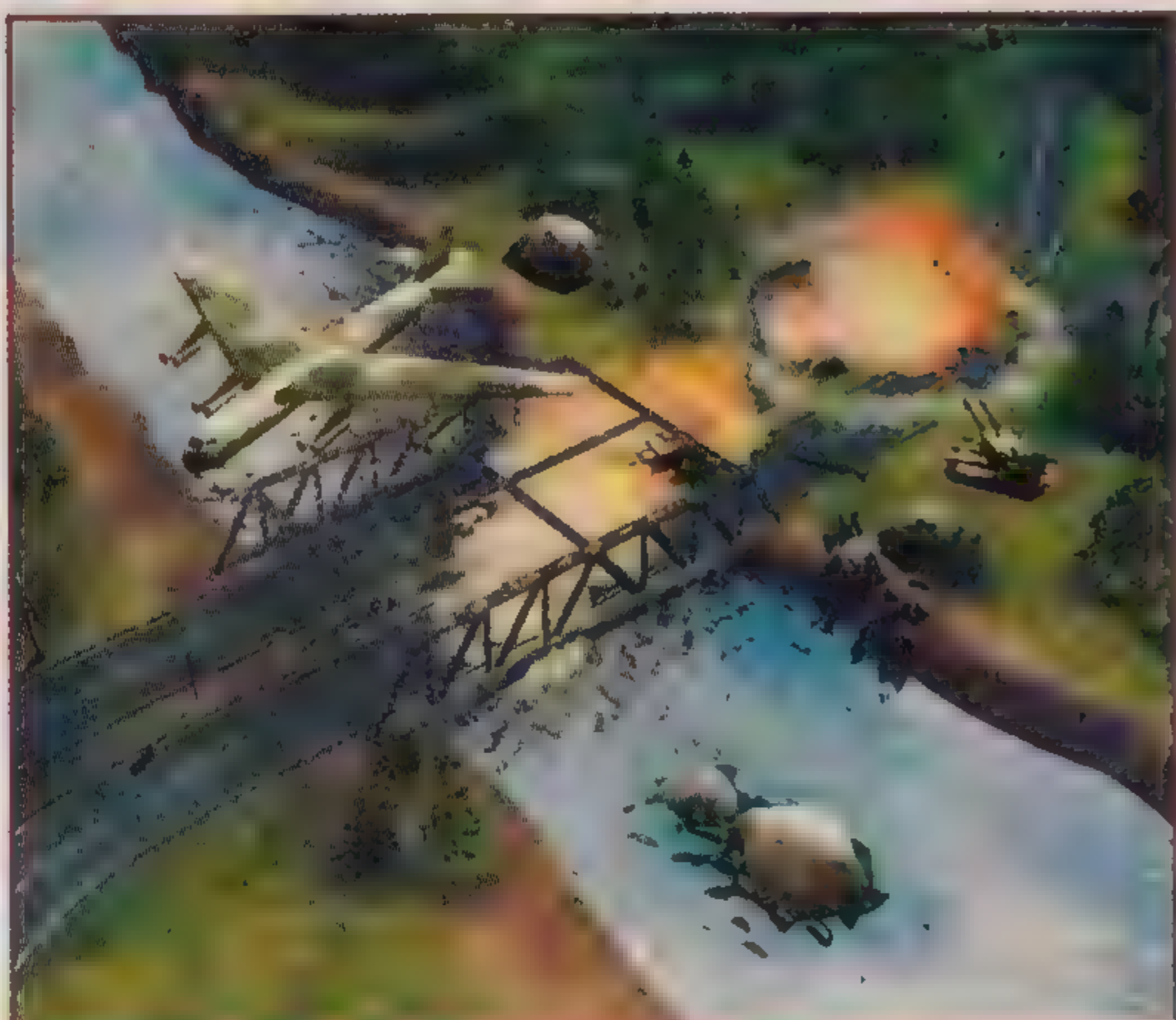
COMMAND & CONQUER GENERALS

**Myślisz, że seria C&C
zakończyła swój żywot?
Jesteś w błędzie...**

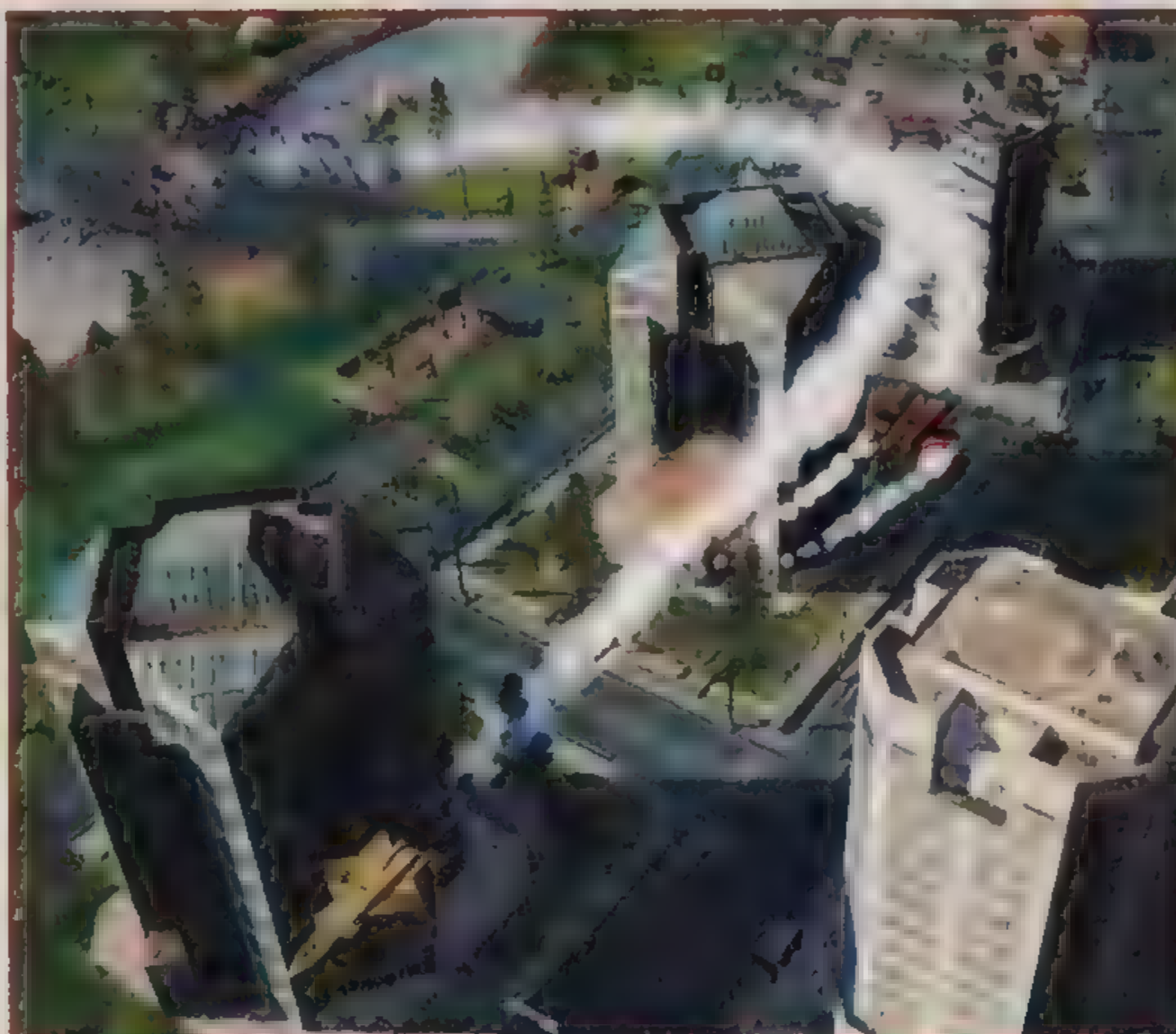
<http://westwood.ea.com>



Na stronie znajdziesz sporo informacji o serii COMMAND & CONQUER. Sam GENERALS nie doczekał się oficjalnego portalu



Akcja gry rozwija się w szybkim tempie, jednostki atakują i panuje ogólny chaos. Czyli jest tak, jak lubimy :)



W tej odsłonie gry twoje jednostki będą miały możliwość wykonywać bardziej skomplikowane zadania



Dynamiczne oświetlenie, efekty specjalne, tryb dnia i nocy, realistyczna grafika to nowinki C&C GENERALS

Wszystkie informacje na temat tytułów spod znaku COMMAND & CONQUER wzbudzały moje duże zainteresowanie. Tym bardziej ciekaw byłem, jak wypadnie RENEGADE, który przecież jest strzelanką, a nie strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Okazało się, że uniwersum C&C jest na tyle niesamowite, że można je poszerzać, tworząc gry nawet innego gatunku. Ale w takim razie co jest pierwowzorem? Czy kolejne pozycje będą hybrydami nawiązującymi jedynie do oryginału? Otóż okazuje się, że nie.

GENERALS, bo o nim mowa, będzie RTS'em w pełnym tego słowa znaczeniu, ale nie będzie to schematyczna kontynuacja RED ALERT czy TIBERIAN SUN. Pod względem fabularnym i technicznym dostaniesz całkiem nowe dzieło. Tym razem futurystyczny konflikt rozgorzeje między Stanami Zjednoczonymi, Chinami oraz wciąż rozrastającą się organizacją terrorystyczną Global Liberation Army. Nowy rząd Chin zmienia status państwa na niezależne zarówno politycznie, jak i ekonomicznie.

Jednak korzenie GLA sięgają bardzo głęboko, co rychło dociera do wszystkich mieszkańców tego kraju. USA także ma kłopoty. Niestety, obrona przed pociskiem zawierającym toksyczne substancje zakończyła się niepowodzeniem...

GENERALS zawierać będzie kilka innowacji w stosunku do serii, np. jednostki będą wykonywać więcej zadań. Zmianie ulegnie sposób stawiania budowli. Od początku rozgrywki dostępny będzie buldożer (jako część Command Center), którego zadaniem będzie przygotowywanie miejsca pod nowe struktury oraz ich naprawa (te nie będą powstawać ani naprawiać się same).

Brak ograniczeń co do miejsca ich stawiania z pewnością przyczyni się do lepszego zarządzania bazą, a także zwiększy jej funkcjonalność.

Zabraknie także tiberium czy rudy – surowce niezbędne do budowy pobierane będą z kilku magazynów

zaopatrzeniowych.

Całkowicie trójwymiarowa grafika, (z wyjątkiem interfejsu!), to kolejna nowość w serii. Na potrzeby gry stworzono silnik Sage oparty na technologii W3D z RENEGADE. Pozwoli to nam rozkoszować się niecodziennymi efektami specjalnymi, dynamicznym oświetleniem, realistycznymi cieniami, trybem dnia i nocy, a także imponującymi odbiciami na większości obiektów. No i usprawni zarządzanie jednostkami. A skoro już wspominałem o interfejsie: zapewne zaskoczy cię wiadomość, iż zrezygnowano z jego pionowej formy obecnej od czasów DIUNY 2. Poziome menu (jak np. w STARCRAFTIE) daje więcej możliwości i zarządzanie z jego poziomu jest z pewnością łatwiejsze.

Mający ukazać się w tym roku produkt finalny zawierać będzie po 10 misji dla każdej ze stron plus rozbudowany tryb multiplayer. Producent twierdzi, iż w GENERALS będziemy mieli do czynienia z ponad 80 nowymi jednostkami, bu-

dynkami oraz ich ulepszeniami, natomiast rozgrywka nabierze rozmachu, bowiem walka toczyć się będzie także w powietrzu.

Akcja będzie się toczyć w naprawdę interesujących budynkach

Z całą pewnością można powiedzieć, iż GENERALS jest pretendentem do tronu dla najlepszej gry RTS w tym roku. Wszystkie opublikowane informacje brzmią bardzo interesująco i raczej nie są to „bałki mydlane”. Zresztą wystarczy przyrzeć się screenom. W pierwszej chwili można pomyśleć, iż przedstawiają przerywniki filmowe. Na szczęście tak nie jest. Wyjątkowo dopracowana grafika, idąca w parze ze świetnym silnikiem, to w świecie C&C recepta na sukces.

C&C Generals

RTS / EA / IM Group

Premiera: jesień 2002

Multi: ☒

GENERALS zapowiada się wysmienicie. Nowinki w stosunku do serii są duże i zapewne trafione, natomiast grafika... powalająca!

PC
PSX
DC
PS2

colin mcrae rally 3

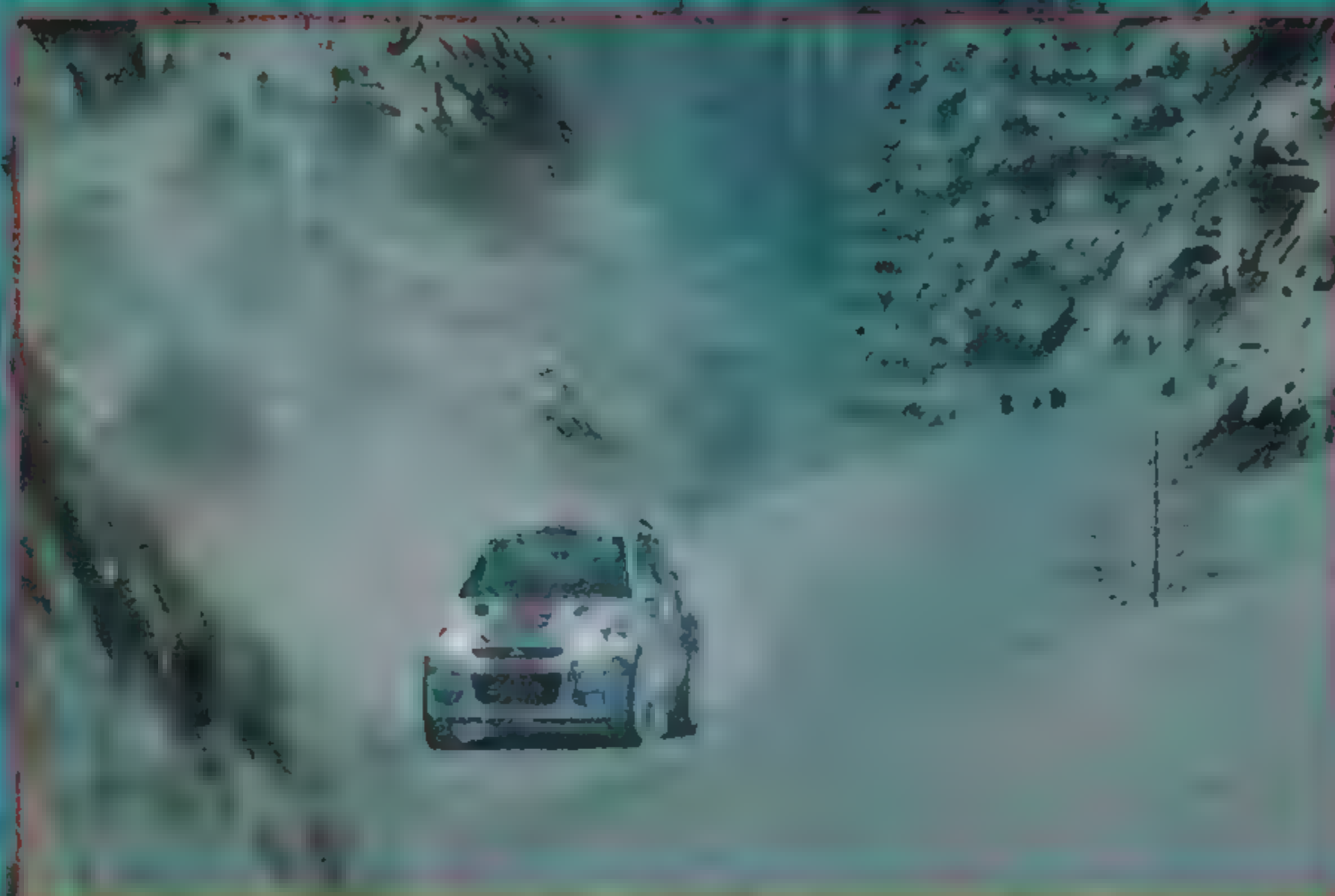
**Pierwsza część
podbila serca graczy,
druga zrobiła zawrotną
karierę... Trzecia ma
zmieść wszystko
z powierzchni ziemi!**

Tak twórcy trzeciej części COLIN MCRAE przedstawiają swój najnowszy produkt.

Tym razem, podpisując trzyletni kontrakt z Fordem, wcielił się w tytułowego kierowcę! Właśnie dla tego teamu będziesz odnosił wszystkie zwycięstwa. Swoją drogą ciekawe, czy po upływie tego czasu będzie możliwość kontynuowania kariery. Obok ciebie zasiądzie Nicky Grist, kierowca, z którym będziesz musiał nauczyć się współpracować.

Jednym z celów, jaki postawili sobie twórcy gry, jest stworzenie jak największego realizmu jazdy. Najpierw jednak o wypadkach.

Nie będzie już rozbijania się o drzewka i bezkarnego wpadania do rowów. Każda stłuczka (oczywiście mocniejsza) oznaczać będzie trwałe uszkodzenia, które będą miały duży wpływ na komfort jazdy. Oczywiście już w momencie pierwszego, naprawdę porządnego zderzenia, nie będzie mowy o kontynuowaniu jazdy. Uszkodzenia mają więc być bardzo wiernie symulowane. Dodatkowo podczas wypadku zarówno kierowca, jak i pilot, będą wykonywali naturalne ruchy, a nie siedzieli, tępo patrząc przed siebie. Aby zapewnić najwyższej jakości realizm jazdy, twórcy nawiązali współpracę z Fordem. Umożliwi im to dokładne poznanie informacji na temat najnowszych samochodów rajdowych. Oczywiście chodzi o te, które spełniają wymagania WRC. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to COLIN posiadać będzie wiernie odtworzone właściwości trakcyjne, osiągi oraz możliwości maszyn. W tym miejscu



Współpraca z Fordem ma wpłynąć na wzrost realizmu jazdy. Teraz nie będziesz mógł bezkarnie rozbić się po bezdrożach



Poprawione zostaną trasy i ich szczegółowość. Grafika będzie wprowadzać w osłupienie prawie przy każdej okazji

dodawanie, że w takim razie samochody będą niezwykle wiernie odtwarzały jakość jazdy i sposób prowadzenia, jest chyba zbędne.

Wszystkie wyścigi rozgrywać się będą w ośmiu krajach. Będziesz miał okazję pościgać się na kilku rodzajach nawierzchni. Niestety, odcinki najprawdopodobniej nie będą autentyczne.

Jeśli chodzi o zmienne warunki pogodowe, to zapowiada się prawdziwa rewelacja! Często będziesz

zaskakiwany takimi sytuacjami: trasa, którą jechałeś jakiś czas temu, była ośnieżona, a teraz jest jak najbardziej sucha! Będzie to wymagało od ciebie większego zaangażowania w ustawienia samochodu przed wyścigiem, a także sporą umiejętność przystosowania się do zmiany warunków na drodze.

To, co widać na screenach, zapewne wiernie nie oddaje tego, co zobaczysz na ekranie. Autorzy zapowiadają prawdziwą ucztę dla

oczu. Grafika ma być do 16 razy bardziej szczegółowa niż w częściach poprzednich! Nie ma co się dziwić, przecież technika idzie wciąż naprzód. Wygląd tras i ich szczegółowość będą wprowadzać gracza w osłupienie. Będzie widać, jak kierowca zmienia biegi, przebiera nogami po pedałach itd. Oczywiście sam pilot także będzie zachowywał się bardzo naturalnie i podczas szybkiej jazdy będzie spoglądał w zeszyt z naszkicowanym odcinkiem. Swoją drogą, zastanawiam się, czy potrzebne są takie fajerwerki. W końcu, czy będzie czas na ich podziwianie?

Nad grą pracuje zespół składający się z około 40 osób. COLIN MCRAE RALLY 3 ukaże się na PC, PlayStation 2 oraz Xboxa. Jak zwykle zdaniem twórców wszystko będzie hiper, bajer i w ogóle zmiążdży konkurencję. A jak będzie naprawdę, okaże się dopiero w trzecim kwartale tego roku.



Gaz do dechy i sprawny zakrecik na ręcznym. Teraz trzeba być naprawdę uważnym i dokładnym, by nie wypaść z trasy



<http://www.codemasters.com/colinmcrae3>

colin mcrae rally 3™

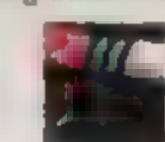
coming autumn 2002



press release

12.12.01

12.12.01



renders and photos

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

12.12.01

Colin McRae Rally 3

Wyścigi / Codemaster / CD Projekt

Premiera: trzeci kwartał 2002

Multi: ✓

PC

PS2

DC

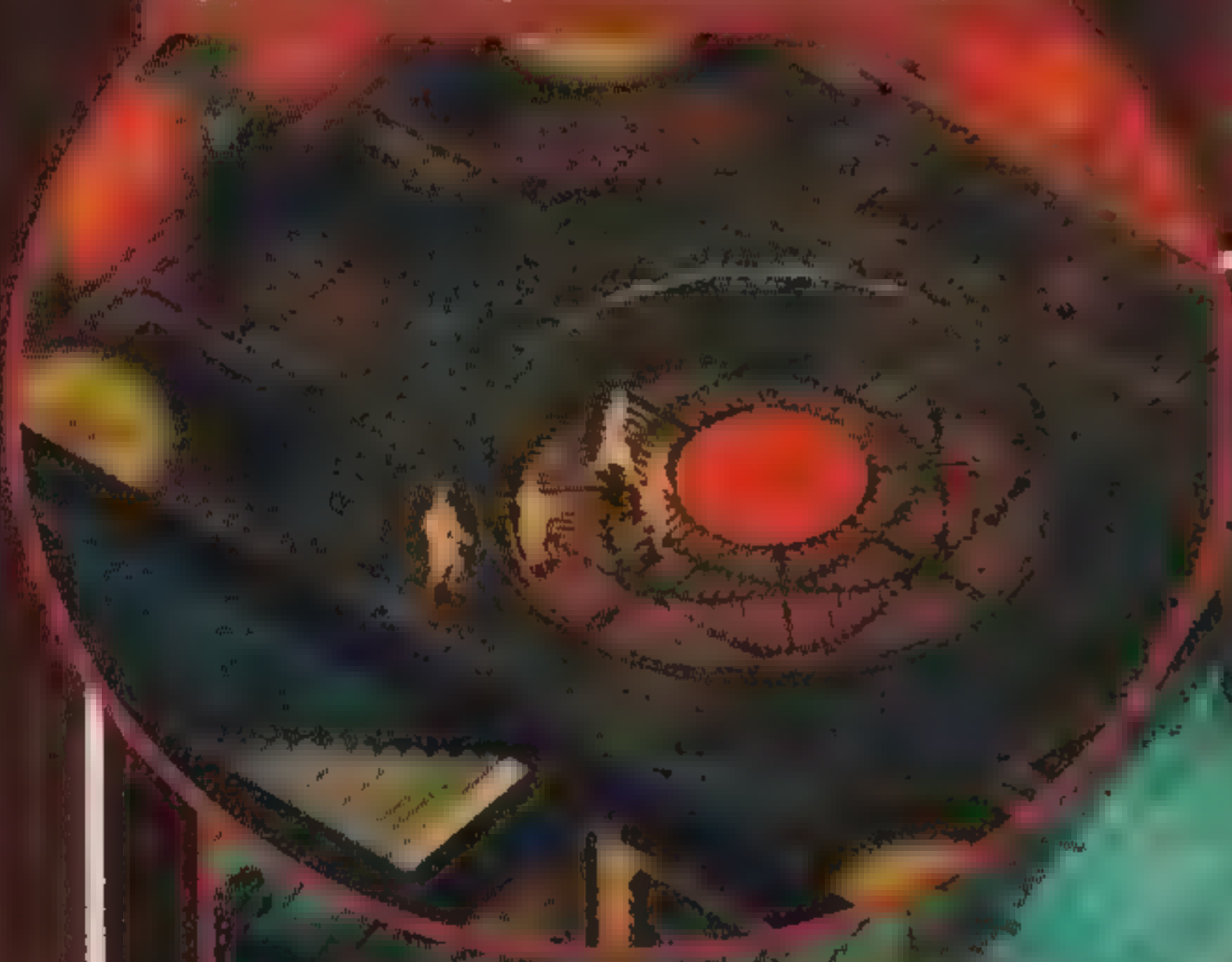
XB

Ta gra nie potrzebuje reklamy! Każdy fanatyk rajdów powinien sięgnąć po ten produkt z zamkniętymi oczami

ICEWIND DALE II

Przepraszam, gdzie tu się wylacza ogrzewanie? Od tego gorąca aż mi się tenisówki roztopiły.

Powstawaniu dalszych części znanych przebojów zawsze towarzyszy trochę niepewności...



Małowniczność lokacji ma wprowadzić cię w odpowiedni klimat



Często gracze zadają sobie pytanie, jakie innowacje wprowadzi producent i jak bardzo wpłyną one na samą rozgrywkę. Z tymi nowościami jest dość ciekawa sprawa; za każdym razem gracze chcą być zaskakiwani jakimiś udoskonaleniami. Często jednak towarzyszy temu odrobina strachu, czy przypadkiem producent nie przesadzi ze zmianami. Nieraz wystarczy wprowadzić niewielkie korekty, które w opinii fanów zmieniają cały produkt i nagle okazuje się, że to nie jest już ten ulubiony klimat...

Co zmienić, a czego nie – taki dyalemat miała także firma Black Isle Studios, pracująca nad drugą częścią ICEWIND DALE. Ten dział słynnej firmy Interplay, odpowiedzialny za popularne RPG (role-

-playing game) ma na swoim koncie kilka słynnych produkcji. Oprócz obsypanej nagrodami pierwszej części ICEWIND DALE, dodatku ICEWIND DALE: SERCE ZIMY, wydała takie hity jak BALDUR'S GATE, FALLOUT 2 czy PLANSCAPE TORMENT. Tych kilka tytułów pokazuje, na co stać chłopa z Czarnej Wyspy.

W drugiej części ICEWIND DALE producenci postawili nie na rewolucję, lecz ewolucję. Akcja gry toczy się trzydzieści lat po tym, jak Yxunomei i Belhifet zagrozili rejonowi Kuldahar i Easthaven. Nikt się nie spodziewał, że Goblinoi oraz Ogry połączą swe siły i zagrożą Dziesięciu Miastom. Oczywiście ktoś musi im w tym przeszkodzić. Rola największego i najodważniejszego wojownika w całej okolicy jest zarezerwowana dla ciebie. Rozpoczynasz przygodę w dokach Targos, jednego z zagrożonych miast. Okazuje się jednak, że pośpiesznie wezwana na pomoc gromadka bohaterów znajduje się w innym mieście. Na domiar złego szlaki są kontrolowane przez wroga. Życie prawdziwego bohatera nie jest łatwe. W grze odnajdziesz

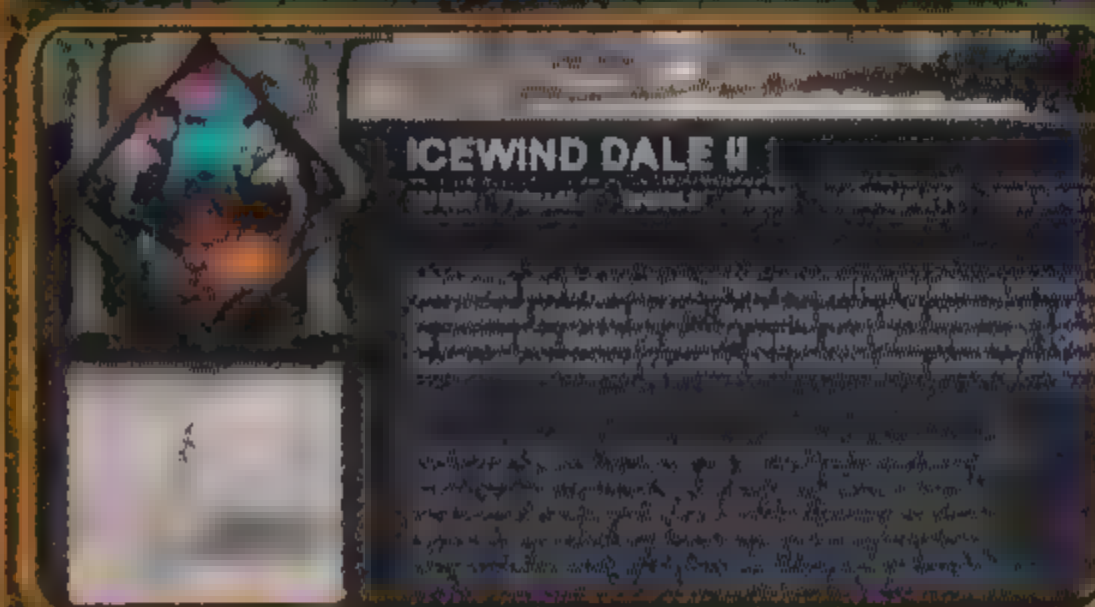
kilka elementów znanych z pierwszej części, np. bohaterów (Oswald Fiddlebender i Nym) czy znane lokacje. Jednak zostaną one nadgryzione zębem czasu.

Graczy powinno ucieszyć pojawienie się wielu zmian, które mają zdecydowanie podnieść komfort rozgrywki. Wprowadzono ulepszony silnik Infinity, który bardzo dobrze sprawdził się w BALDUR'S GATE II. Warto wspomnieć, że maksymalna rozdzielczość starego engine'u, 640x480, stanie się teraz wartością minimalną. Posiadacze szybkich komputerów będą mogli cieszyć się grafiką 2048x1536! Także podczas samej gry zmiany są widoczne. Na początku rzuca się w oczy ilość nowych elementów. Wszystkiego jest więcej. Znajdziesz tu 50 dodatkowych zaklęć, 100 nowych przedmiotów, nowe umiejętności, klasy bohaterów, rasy... Mam

nadzieje, że nowej ilości będzie towarzyszyła wysoka jakość.

Szykuje się więc wielki przeboj! ICEWIND DALE II ma zachować swój niepowtarzalny klimat, a jednocześnie zostanie wzbogacony o wiele nowości. W Stanach zapowiedziano premierę tytułu na 28 maja, jednak z nieoficjalnych informacji wiemy, że termin podobno nie zostanie dotrzymany. Ustalenie premiery polskiego wydania przypomina zatem wróżenie z fusów. Szkoda, bo wakacje to dobry czas na pożeracze czasu, czyli RPG.

<http://icewind2.blackisle.com>



Bardzo dobra i ładna strona. Zawiera naprawdę dużo przydatnych informacji, wybór screenów, artów i słiznych tapet

Icewind Dale II PC
PSX
DC
PS2
RPG / Black Isle / CD Projekt
Premiera: jesień 2002 Multi: ✓

Zapowiada się kolejny hit ze stajni Black Isle. Miłośnicy RPG'ów powinni być bardzo usatysfakcjonowani



Potwór na platformie nie ma zamiaru poddać się bez walki. Pomóż mu „ręcznie” zmienić zdanie

TOMB RAIDER

the angel of darkness

Czy ostatnie przygody Lary w THE LAST REVELATION nie zakończyły się aby śmiercią bohaterki? Okazuje się, że nie!

Zapewne mało jest czytelników, którym tytuł TOMB RAIDER jest obcy. Seria gier spod tego znaku ukazuje się już od 6 lat, a przygody Lary Croft trafiły także do kin. Nie zdziwię się, jeśli niechętnie podchodzisz do tego tytułu – przecież ostatnie części, choć dobre, nie wyróżniały się niczym szczególnym i w ostatecznym rozrachunku wypadły średnio. Znużeni tym samym silnikiem graficznym i tymi samymi, poniekąd nudnymi już, zagadkami gracze często decydowali się na zakup innej gry. Chociaż od strony technicznej nie wypadła najlepiej, to popularność bohaterki liczona jest w 28 milionach sprzedanych kopii gry (wszystkie odcinki TR). Jednak tym razem możesz spodziewać się rewolucji, bowiem THE ANGEL OF DARKNESS znacznie odbiega od wcześniejszych gier z serii TOMB RAIDER.

Zmianom ulegnie przede wszystkim model rozgrywki, który nie będzie polegał jedynie na przeszukiwaniu zaginionych miast itp. Oczywiście Lara zwiedzi połowę świata (m. in. Paryż i Pragę), ale to nie wszystko. Nowością bę-

dzie obecność drugiego bohatera, w skórę którego przyjdzie ci się wcielić. Mowa o innym archeologu, Kurtisie Trent, mającym pojawić się już we wcześniejszych edycjach. Autorzy twierdzą, iż styl gry Kurtisem będzie różnić się od gry Larą. To właśnie on należy do typu bohaterów nietrudzących się zadawaniem pytań – dla nich liczy się działanie. Oczywiście posiada on swoje unikalne atrybuty i umiejętności.

Kolejną nowinką będzie obecność elementów znanych z gier RPG. Bohater będzie mógł, a nawet musiał, rozmawiać z napotkanymi osobami, a przebieg konwersacji będzie uzależniony nie tylko od inteligencji gracza, ale przede wszystkim od postępów w grze. Element fabularny, tak silnie akcentowany w częściach poprzednich, teraz nabierze jeszcze większego, filmowego wręcz rozmachu. Pomijając fakt niemalże zmartwychwstania Lary, której śmierć była oczywista w THE LAST REVELATION, warto zwrócić uwagę na nowość; tym razem bohaterka wpłata jest w morderstwo, więc nie trzeba główkować, aby domyślić się, iż udowodnienie niewinności pani Croft jest jednym z priorytetów THE ANGEL OF DARKNESS.

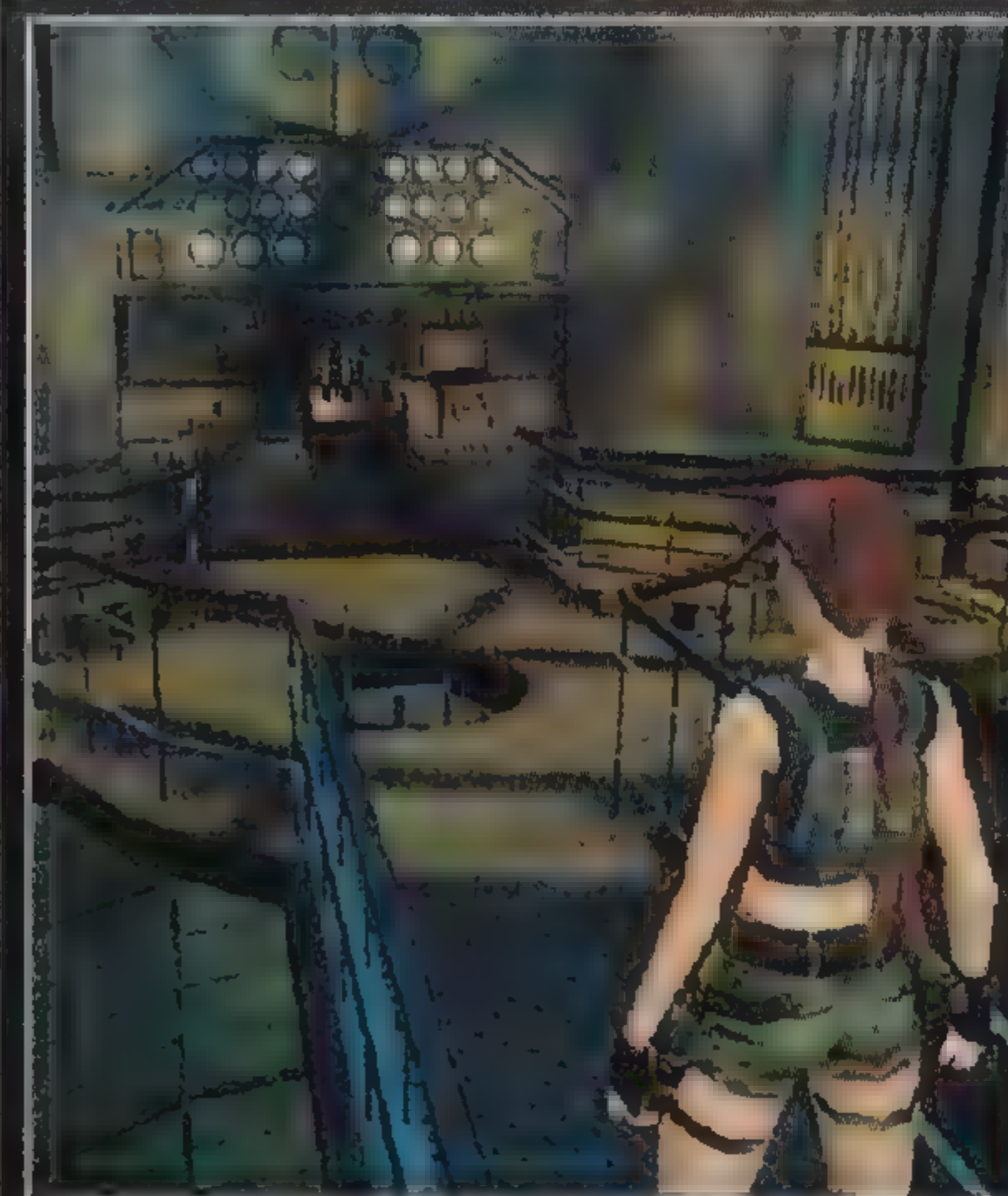
Programiści pracujący nad programem chwalą mnogość sposobów przejścia gry. Ukończenie jej nie powinno sprawiać specjalnych trudności i nie będzie wymagać wdawania się we wszystkie szczegóły. W ten właśnie sposób pominięte zostanie około 40% zawartości programu. Możesz się spodziewać, iż każde kolejne przejście gry będzie inne od poprzedniego. Jak to będzie wyglądało w praktyce, przekonasz się dopiero po premierze.

Na temat oprawy graficznej czy ścieżki dźwiękowej nie można jesz-

cze wiele powiedzieć. Panowie z Core głoszą, iż będzie to po prostu mistrzostwo. Zresztą sama Lara zbudowana z 5000 tysięcy polygonów, w porównaniu do 500 z poprzednich części, robi wrażenie. Opublikowane grafiki prezentują się wspaniale, aczkolwiek większej dawki możesz się spodziewać przy okazji targów E3.

Równolegle trwają prace nad wersją dla PC i PlayStation 2, które powinny zostać ukończone jeszcze w tym roku. Chociaż nowy TOMB RAIDER jest jeszcze we wczesnym stadium produkcji, można pokusić się o stwierdzenie, iż będzie to jedna z najciekawszych gier serii. Teraz już tylko pozostaje wyczekać kolejnych przygód nieśmiertelnej Lary...

Lara zmartwychwstała, by od razu wpłatać się w nowe kłopoty. Tym razem chodzi o morderstwo...



Lara wygląda teraz znacznie lepiej, a wszystko dzięki zmianom w grafice



W tej części gry pani archeolog odwiedzi jak zwykle, prawie pół świata, będzie działać między innymi w Paryżu i w Pradze

<http://www.tombraider.com>



Wykonana we Flashu oficjalna strona Lary prezentuje się bardzo interesująco. Zawiera wszystkie informacje na temat gry

Tomb Raider: The Angel of...

Akcja / Core / 1st Group

listopad 2002

Multi:

X

PC

PS2

DC

XB

Zapowiada się prawdziwy rarytas, który ma szansę spodobać się także przeciwnikom skostniałej serii TOMB RAIDER

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Jesteś fanem „Gwiezdných Wojen” i nie masz ochoty na Atak Klonów? Spokojnie. Oto nadchodzą Rycerze Dawnej Republiki...

Uwaga, uwaga! Czegoś takiego jeszcze nie było i, niestety, dość długo nie będzie. Premiera KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC na platformę Xbox planowana jest na jesień bieżącego roku. Posiadacze komputerów osobistych będą musieli poczekać aż do wiosny roku 2003. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że ten tytuł będzie wolny od syndromu DUKE NUKEM FOREVER...

Chociaż do recenzji pozostało jeszcze trochę czasu, to my już dziś chcemy ci przybliżyć tę grę. Ma to być pierwszy z prawdziwego zdarzenia RPG, którego akcja będzie rozgrywać się jakieś 4000 lat przed faktami znanymi z filmów i wcześniej wydanych gier komputerowych. Co ciekawe, opublikowane screeny nie wskazują na to, aby świat „Gwiezdných Wojen” sprzed 4000 lat był w jakikolwiek sposób archaiczny – widać miecze świetlne, mnóstwo droidów, wielkie stacje kosmiczne i liczne pojazdy. Są także rycerze Jedi. Jak więc uczy historia świata według Georga Lucasa, użytkowników Mocy można było liczyć wówczas na kopy. Niestety, szczegóły scenariusza

poznasz najpewniej dopiero jesienią, gdyż wydawca gry, LucasArts, jak zwykle zazdrośnie strzeże szczegółów swojej kolejnej superprodukcji. Na razie na ten temat wiadomo raczej niewiele. Podczas gry w KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przyjdzie ci odwiedzić takie miejsca jak znany i lubiany Tatooine, ojczyznę Wookich – Kashyyyk, Akademię Jedi na Dantooine oraz zamieszany przez Sithów Korriban.

Podczas swej drogi gracz będzie mógł skompletować drużynę, niestety, niezbyt liczną, gdyż maksymalnie trzyosobową. Wiadomo też,

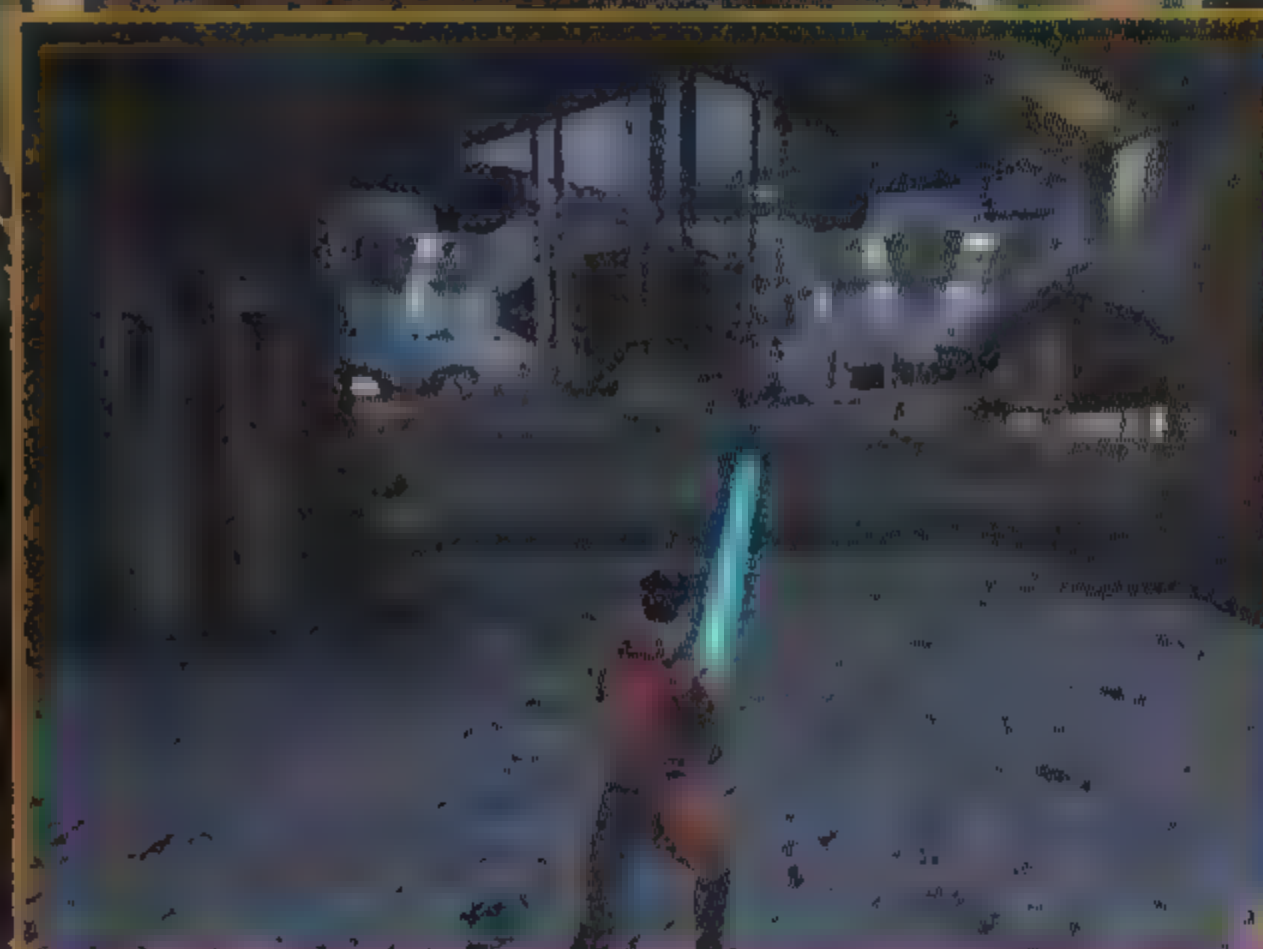
że będzie miał pewną swobodę wyboru ścieżki Mocy.

Reszta to czyste domysły, posilkowane opublikowanymi na oficjalnej stronie gry trójwymiarowymi modelami oraz projektami postaci, sprzętów, obecnych w grze planet, a także przedstawicieli fauny i flory. Trzeba przyznać, że te załączki właściwej gry szczególnie mocno działają na wyobraźnię – zwłaszcza, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przygotowywany jest przez ekipę BioWare, mającą na swoim koncie kolejne części BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, a także PLANE-SCAPE: TORMENT, który dziwnym trafem kontynuacji się nie doczekał. Wynajęcie przez LucasArts akurat tej grupy developerskiej tłumaczyć można (jeśli komuś nie wystarczą jej referencje) nową strategią amerykańskiego wydawcy: rozpoczęcie długoletniej współpracy z wiodącymi grupami autorskimi. Sam tytuł jest zresztą dla LucasArts wyzwaniem dość prestiżowym i jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, będzie to pierwszy duży RPG na konsolę Xbox.

Wszystko wskazuje na to, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC okaże się wielkim hitem. Już w 2001 roku, kiedy to zostały pokazane światu pierwsze materiały z gry, program uhonorowany został wieloma prestiżowymi nagrodami (m. in. najlepsza gra E3 2001), przyznawanymi przez takie serwisy, jak choćby GameSpot czy Voodoo Extreme. A to już do czegoś zobowiązuje.



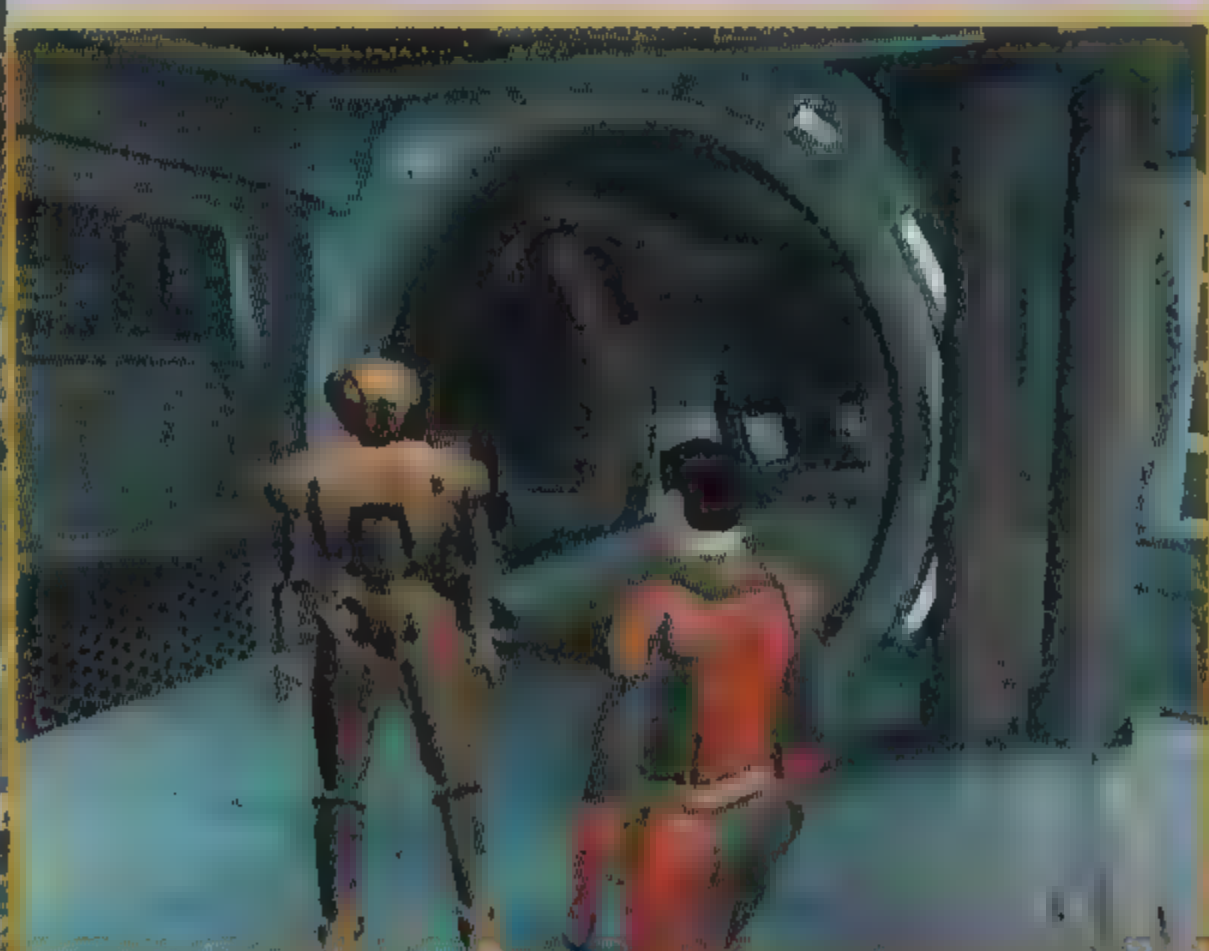
W tej części gry odwiedzisz dobrze znane ci planety: choćby Tatooine i Dantooine.



Okazuje się, że przed wiekami rycerze Jedi też mieli świetlne miecze



Trudno zauważyć różnice między współczesnością a światem sprzed 4000 lat!



Jak zawsze w „Gwiezdných wojnach”, możesz sobie pogadać z którymś robotem



Gra ma ciekawą fabulę, wzbogacono ją o elementy RPG, powinna więc być sukcesem

**Star Wars:
Knights Of ...**

RPG / BioWare / LEM

Premiera: 2002/2003

Multi:

PC

PSX

XB

PS2

Gra RPG, tocząca się w świecie „Gwiezdných Wojen”, tworzona z myślą o rozgrywce dla pojedynczego gracza

<http://www.lucasarts.com/products/swkotor/>



Oficjalna strona gry, na której znajdziesz informacje o programie, obrazki, projekty oraz odnośniki do witryn. Nic szczególnego

WARCRAFT

**Równiny Azeroth znów spłyną krwią
twoich wrogów. Ogólnoświatowe beta testy
WARCRAFT 3 zostały rozpoczęte!**



100% przetrwanie - 100%
100% Nocturnal Elf

Podobnie jak w przypadku STARCRAFT czy DIABLO 2, także tym razem miałem niewątpliwą przyjemność testowania sieciowej beta wersji najnowszej gry Blizzard. Dzięki firmie CD Projekt dane mi było zanurzyć się w sam środek konfliktu, który wiele lat temu rozpoczęły plemiona Orków i Ludzi. Od tamtych czasów wiele się zmieniło. Świat WARCRAFT stał się pełniejszy, jako że zaludniły go nowe rasy. Ale wszystko od początku.

Mam świadomość, że są wśród was tacy, którzy o sieciowych beta testach gier sygnowanych przez Blizzard w życiu nie słyszeli. Chodzi o to, że do wybranych szczęśliwców, którzy odpowiednio wcześniej zgłosili chęć udziału w testowaniu programu, zostają rozesłane egzemplarze z finalną betą - w tym wypadku - WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS. Głównym kryterium wyboru jest... sprzęt, jakim kandydat dysponuje. Konfiguracja komputera musi sprostać wymaganiom gry, zaś chcący zostać testerem gracz musi być podłączony na stałe do Sieci (najlepiej - za pomocą jakiegoś bardzo szybkiego łącza). Trzeba bowiem wiedzieć, że REIGN OF CHAOS szaleje póki co tylko na serwerze Battle Net. Ludzie z Blizzard uznali, że to właśnie bitwy sieciowe pozwolą im na najlepsze dogranie poszczególnych



100% przetrwanie - 100%
100% Nocturnal Elf

elementów gry (tj. mocy danych jednostek, ich punktów wytrzymałości, ogólnej równowagi sił itp.). Trudno im się zresztą dziwić. Ta taktyka doskonale sprawdziła się przy okazji genialnego STARCRAFT i nieco mniej genialnego DIABLO 2 [co mniej genialnego?! jakiego mniej genialnego?! Mój 50 poziomowy nekromanta wie gdzie mieszkaś! - Frogger]. A teraz nadszedł czas na czarnego konia ze stajni Blizzard. Panie i Panowie - prawowity król powrócił!

Och, nie przypuszczałem, że WARCRAFT 3 powali mnie na kolana. Muszę przyznać, że po niesmaku pozostawionym przez DIABLO 2 [naprawdę wie gdzie... - Frogger] nie spodziewałem się, że jakakolwiek gra Blizzard zrobi na mnie dobre wrażenie. Okazuje się, że Amerykanie bynajmniej nie wypalili się, zaś czas, kiedy nic nie było o nich słychać, wykorzystali najlepiej, jak tylko było można.



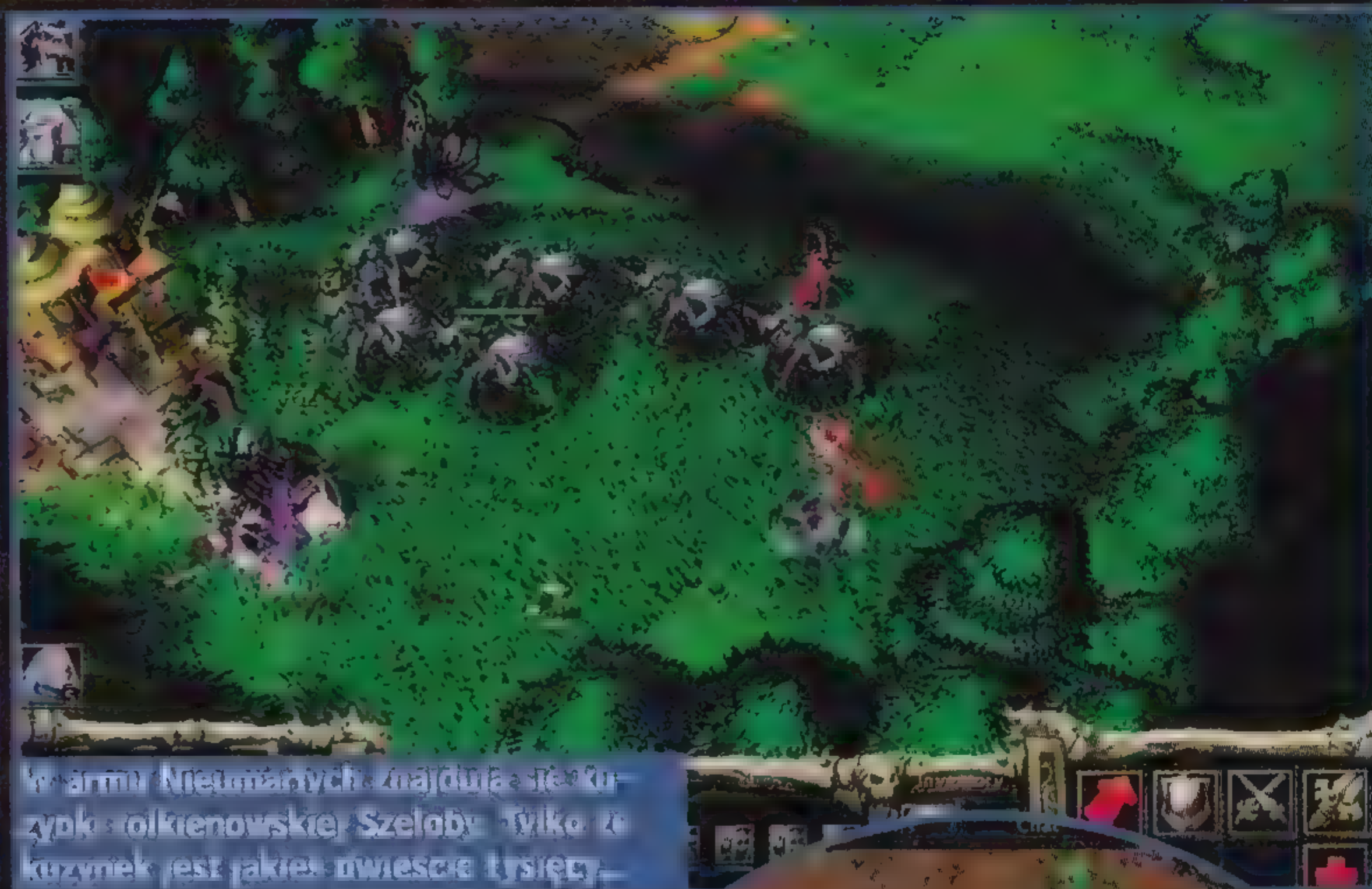
100% przetrwanie - 100%
100% Nocturnal Elf



100% przetrwanie - 100%
100% Nocturnal Elf



Na zdjęciu widzimy sojuszników armii Nocnych Elfów i Nieumarłych, plądrujących i roznoszących zniszczenie i śmierć miasteczko Orków. Zdemolowanie bazy sposobem nawiązanym jak zwykle



W armii Nieumarłych znajdują się różnego rodzaju jednostki. Tylko z kuzynem jest jakieś dwadzieścia tysięcy.

Znaczna część mocy przerobowej firmy została obecnie skierowana na dopieszczanie i finalizowanie REIGN OF CHAOS. I dobrze. Gra już teraz prezentuje się nader efektownie – a przecież brałem udział TYLKO w rozgrywkach sieciowych! WARCRAFT 3 to cztery strony konfliktu. Ludzie i Orki znani są z poprzednich

edycji gry, dlatego skupmy się na nowych twarzach. Nocne Elfy (Night Elf) oraz Nieumarli (Undead) to bardzo potężne frakcje i – co najważniejsze – dodają grze bardzo fajnego smaczku. Nieumarli przypominają nieco Zergów ze STARCRAFT. W porównaniu do innych frakcji, produkcja jednostek jest tutaj raczej tania, zaś zajęty przez Nieumarłych teren przekształca się w brudną, wypaloną ziemię. Trudno się zresztą temu dziwić – ich konstrukcje przypominają budowle z najstraszliwszych koszmarów, wszędzie snują się jakieś błędne ogniki, zaś nieumarłe jednostki są ohydne, odrażające i plugawe (sic!). Po prostu miodzio. Nocne Elfy to zupełnie inna para kaloszy, choć do najweselszych ras także nie należą. Dobrym sposobem na oddanie klimatu gry Elfami będzie opis ich odpowiednika ratusza. Jest to bowiem olbrzymie żyjące drzewo, które wciąż porusza swoimi ogromnymi ramionami z konarów. Jakby tego było mało, potrafi samo się bronić. Nie wychodzi mu to wprawdzie szczególnie dobrze, ale już sama umiejętność godna jest odnotowania! Nauka podstawowej strategii dla każdej strony konfliktu to kwestia kilku minut, jako że każda struktura ma

swoją ekwiwalent u innej frakcji. Różnice tkwią w szczegółach, a te poznasz lepiej przy okazji recenzji gry.

Tym, co od początku rzuca się w oczy, jest obecność bohaterów. Są to jednostki szczególnie mocne, które za odpowiednią opłatą można przywołać. Trochę przypomina to DISCIPLINES albo HEROES OF MIGHT AND MAGIC, gdyż bohaterowie ci osiągają z czasem wyższe poziomy wtajemniczenia, mogą gromadzić magiczne przedmioty, władają potężnymi czarami i są ogólnie bardzo pomocni w walce. Tak, tak – dobrze przeczytałeś, magiczne przedmioty W REIGN OF CHAOS po mapach walają się różnego rodzaju artefakty (jak np. Dragon Egg, przywołujące wielkiego smoka), które odpowiednio wykorzystane, mogą przeważać szalę zwycięstwa. Problem leży w tym, że przedmioty te są z reguły silnie strzeżone i zdobycie ich może stanowić niemałe wyzwanie, zwłaszcza na początku rozgrywki. Ale jest to warte trudu, zapewniam. Poza artefaktami, na mapach można znaleźć specjalne budynki, jak choćby obóz najemników czy też prowadzony przez gobliny warsztat. W budynkach tych można z kolei wynajmować wojska, które wspomogą twoją armię. To jednak słono kosztuje.

Zmieniła się szata graficzna programu. WARCRAFT 3 jest teraz grą w pełni trójwymiarową i to bardzo ładną grą trójwymiarową. Nie mogę tylko zrozumieć, dlaczego nie dołączono tutaj kamery, która działała-

Drzewo Życia, które jest centralną budowlą Nocnych Elfów, budzi skojarzenia z folklorystycznym Entem. Jest jeno mniej – pochopte

by jak ta z np. MYTH 3. Jest to w zasadzie moje jedyne (a co za tym idzie – największe) zastrzeżenie co do gry – kamera nie może wykonać pełnego obrotu wokół danego obiektu, a poza tym zawsze wraca do swego standardowego ustawienia. Dziwne [wyjaśnienie tego faktu w wywiadzie na str. 76 – Frogger].

Nie chcę jednak zakończyć tego tekstu narzekaniami, dlatego powiem, że WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS zapowiada się jako najbardziej wyczerpujący podręcznik wojny w świecie fantasy. W dodatku – podręcznik autorstwa mistrzów gatunku.

Warcraft III: Reign of Chaos

RIS / Blizzard / CD Projekt

Cena: 129 zł PC GBC GBA Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika X Dźwięk X Frajda X

Nowe rasy, nowe rozwiązania, ciekawe artefakty, bardzo ładna trójwymiarowa grafika

Trudno się do czegoś przyczepić, może tylko do kamery, która mogłaby być lepsza

Gry ze stajni Blizzard zawsze wzbudzają zainteresowanie, a WARCRAFT III jest tytułem naprawdę godnym uwagi

<http://www.blizzard.com/war3>



Oficjalna strona gry – jak wszystkie witryny Blizzarda, dobrze zaprojektowana, szybka i wypełniona informacjami. Po prostu super!

Po prostu, rozgrywane są teraz nie tylko draskiem stali, ale także potężnymi wyładowaniami magicznymi

DUNGEON HEGE

Olbrzymi, w pełni trójwymiarowy świat, piękna grafika, chwalebne zadania do wykonania. Czegóż więcej chcieć od gry Action RPG?

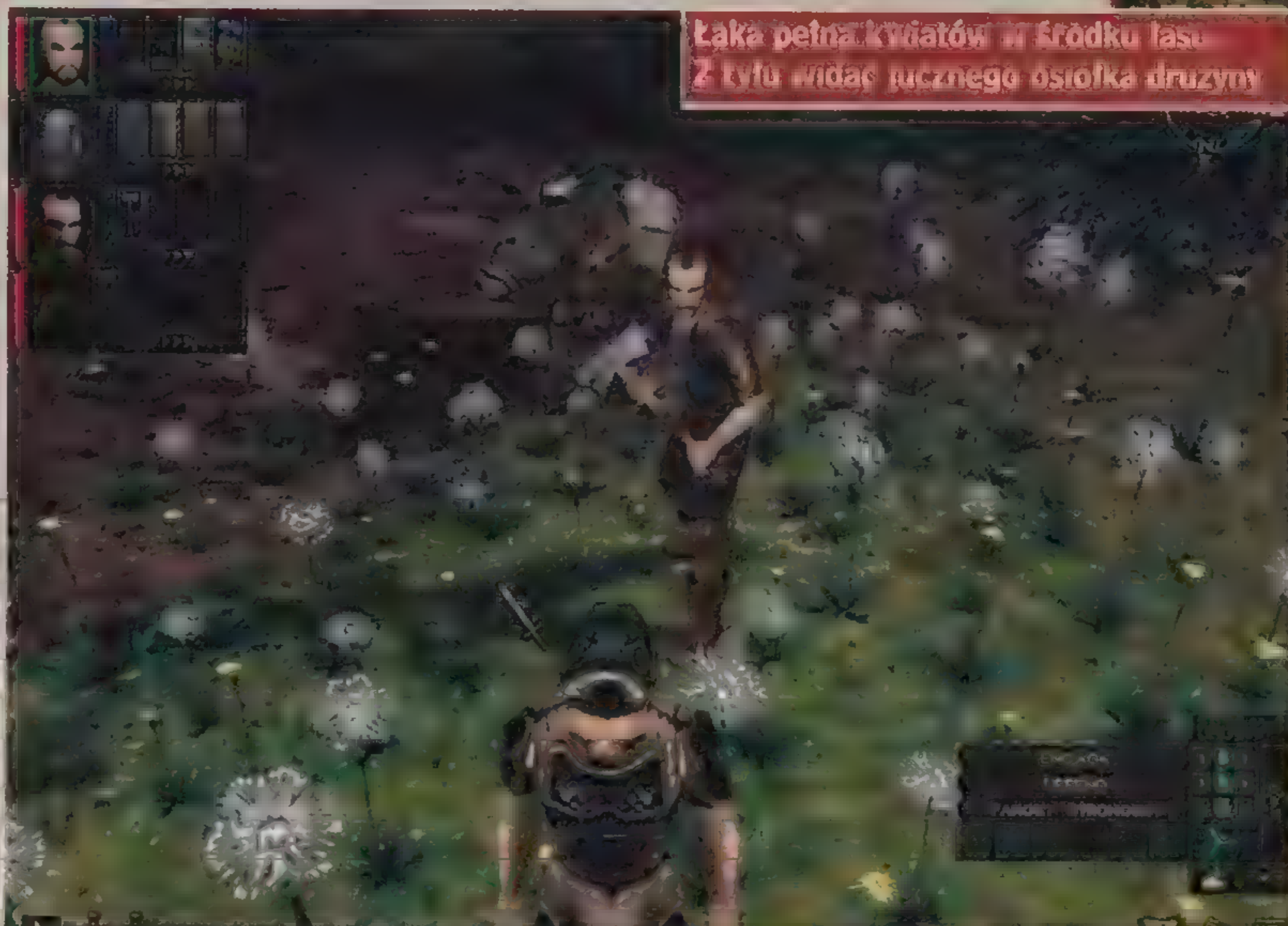
Są takie momenty, gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo. Oto na przykład skutki drobnej różnicy poglądów...



Witajcie w królestwie Ehb! Przez długie wieki życie toczyło się w nim spokojnie, a ludzie żyli beztrąsko. Granice krainy chronione były przez fortyfikacje zbudowane dawno temu przez wojowników 10. Legionu, jednej z najlepiej wytrenowanych armii, jakie chodziły po tej części świata. Nic dziwnego, że w Ehb rozkwitała nauka i kultura. Krasnoludy i ludzie w zgodzie pracowali nad lepszym jutrem. Magowie, korzystając z tolerancji większej niż w innych regionach, prowadzili swoje badania. Nawet rasa Droog, zamieszkująca Ehb pospolu z innymi rasami, wiodła stosunkowo szczęśliwy żywot, ciesząc się częściową autonomią. Królestwo Ehb nigdy nie padło pod naporem wroga, nigdy nie przegrało wojny.

Nie znaczy to jednak, że wszystkie zakątki krainy są tak bezpieczne, jak ulice miast czy garnizony wojskowe. W lasach czają się dzikie zwierzęta, przez cmentarną ziemię nader często przebijają się kościste palce, triumfalnie demonstrując światu pogardę dla praw natury, w lochach i podziemiach gnieźdzą się dziwne stwory...

No, i są jeszcze Krugowie. Nikt nie pamięta, kiedy pojawili się na świecie – byli tu od zawsze. Obdarzeni krzepkimi ciałami, lecz niezbyt bystrzymi umysłami. Nie do końca źli,



Taka pełna kwiatów w środku lasu. Z tyłu widać łucznego osiołka drużyny.

a jednak niezwykle łatwo poddający się złym wpływom, co czyniło z nich perfekcyjne narzędzie zniszczenia w rękach złych ludzi lub innych, bardziej mrocznych potęg. Krugowie istnieli w zasadzie tylko dzięki litości innych ras, które mogły zapewne już dawno temu się ich pozbyć. Nie zrobiły tak, licząc na to, że Krugowie się zmieniają, lecz ich nadzieje były płonne. Co więcej, jak się miało okazać już wkrótce, błąd ten był fa-



Na mapce obszaru możesz się normalnie poruszać, co znakomicie ułatwia szybką i wygodną eksplorację nowych terenów. Kolejny punkt dla gry za dobre rozwiązania



Jak się okazuje, komary nie są jedynymi uciążliwymi mieszkańcami bagien...



Niektóre efekty specjalne robią piorunujące wrażenie, nawet biorąc pod uwagę obecne standardy

talny w skutkach.

Od pewnego czasu liczebność Krugów zaczęła się niepokojąco zwiększać. Drobne potyczki w okolicach osad oddalonych od dużych miast zaczęły się przekształcać w nieustającą wojnę partyzancką, a następnie w dzikie rajdy, siejące śmierć i spustoszenie na rubieżach Ehb. Z każdym dniem hordy Krugów zapuszczały się coraz głębiej na tereny królestwa. Z każdym dniem też było ich coraz więcej, tak iż w końcu nawet do najbardziej tępych umysłów dotarło, że dzieje się coś naprawdę złego.

Życie farmera nigdy nie było specjalnie łatwe czy przyjemne, lecz ten dzień z pewnością był gorszy od pozostałych. Gdy wróciłeś po południu do swojego domostwa, zaalarmował cię jęk dochodzący z mostka nad małym strumykiem, który przepływa koło twoich zabudowań. To był twój sąsiad i właśnie umierał. Ostatnim tchem wycharczał ostrzeżenie przed napastnikami, po czym nakazał ci udać się do pobliskiego miasteczka Stonebridge i odszukać niejakiego Gyorna. Nic więcej powiedzieć nie zdołał. Gdy zdezorientowany i przestraszony, z widłami w ręku, zrobiłeś kilka kroków w kierunku drzwi domu, na polanie pojawili się pierwsi Krugowie...

Pod względem mechaniki rozgrywki DUNGEON SIEGE przypomina hit firmy Blizzard – DIABLO. Jest to bowiem gra z gatunku Action RPG, w której należy się wykazać nie tylko przenikliwością i pomysłowością przy rozwiązywaniu misji, lecz również sprawnymi palcami podczas walki z hordami wrogów. W odróżnieniu od DIABLO, w DS środowisko jest całkowicie trójwymiarowe – od najmniejszego listka na drzewie po największego smoka wszystkie obiekty są 3D. Engine użyty w grze sprawdza się zadziwiająco dobrze. Nawet na słabszych komputerach chodzi zaskakująco dobrze, pomimo iż pod względem jakości grafiki i ilości detali bije na łeb wszystkie gry RPG i Action RPG, jakie dotąd powstały.

Przede wszystkim, w oczy rzuca się niesamowity przepych graficzny i mnogość szczegółów (spójrzcie tylko na screeny). Gdy idziesz przez las, nareszcie czujesz, że jest to las, a nie płaska łąka z kilkoma patykami. Ziemię porastają krzewy i kwiaty, drzewa miejscami rosną tak gęsto, że ciężko jest przejść. Tu i tam skaczą jakieś małe zwierzątka. A wszystko się porusza, żyje... Idziesz ścieżką przez taki las i zastanawiasz się, co znajduje się za zakrętem – czym jeszcze gra cię zaskoczy. A zaskakuje na początku głównie rozmachem. Droga do Stonebridge, bardziej wprowadzenie niż prawdziwy quest, jest naprawdę długa, a to przecież dopiero początek.

Jak już wspomniałem, grafika w DS zachwyca bogactwem kolorów, doprawcowaniem i klimatem. W połączeniu z pełną swobodą obserwacji świata daje to olbrzymią satysfakcję z gry. Musisz bowiem wiedzieć, że do twojej dyspozycji dano obrotową kamerę, możliwość zmiany kąta jej nachylenia oraz bardzo solidny Zoom. Przy maksymalnym zbliżeniu można przyjrzeć się dokładnie nawet tatuażom zdobiącym bohatera. Obsługa kamery jest intuicyjna i prosta, a jednocześnie umożliwia sprawne i wygodne granie. Dodatkowym atutem jest możliwość chodzenia po mapce regionu podpisanej pod TAB (widok z lotu



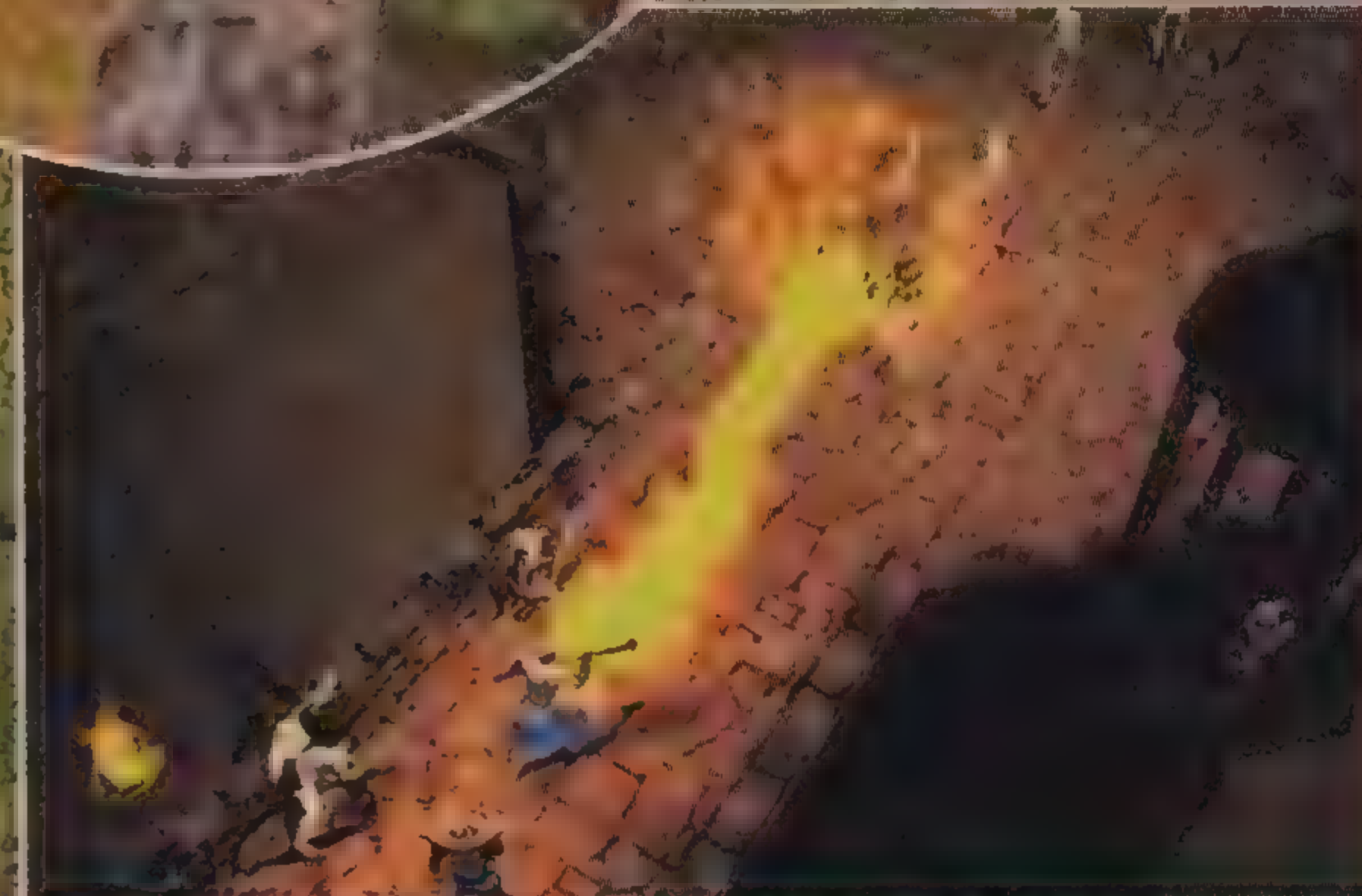
Opcja Zoom pozwala lepiej przyjrzeć się bohaterom i samej walce



„Ręka, noga, mózg na ścianie”, czyli zadanie z udziałem sporej bandy talatajstwa



W DUNGEON SIEGE przemierzysz wiele krain – od zielonych zagajników i łąk, po pokryte śniegiem przełęcz górskie



Podobnie jak w DIABLO, tak i tutaj dobrze użyty czar bardzo ułatwia zadanie, szczególnie gdy atakują cię słabi przeciwnicy



Podstępny atak zza rzeki to dobry sposób na uniknięcie strat własnych podczas walki



Smigające w powietrzu zaklęcia i unoszące się wszędzie toksyczne opary. Ale cóż to dla ciebie!

ptaka), co jest bardzo przydatne podczas badania nowych obszarów. Widać, że programiści włożyli mnóstwo wysiłku by DS był „user friendly” i chwala im za to.

Grę rozpoczynasz z jednym bohaterem, możesz określić jego wygląd i kilka innych drobiazgów. Bardzo szybko będziesz miał jednak możliwość rozbudowania drużyny – niektóre z napotkanych postaci przyłączą się do ciebie za darmo, innym będziesz musiał zapłacić za usługi. W dowolnym momencie możesz też pozbyć się członka drużyny, jeśli zdecydujesz, iż nie jest ci już potrzebny. Bardzo ciekawym, pożytecznym i sympatycznym pomysłem jest możliwość włączenia do drużyny jucznego osiołka, który nosi twoje przedmioty. Zwierzak potrafi unieść całkiem sporo, poza tym drużyna wygląda znacznie fajniej, mając zwierzaka.)

W lewym górnym rogu ekranu umieszczone są miniportrety postaci. Czerwony pasek pokazuje stan punktów życia, zaś niebieski stan punktów mana (jak w DIABLO).

Punkty te powoli się odnawiają, lecz w wirze walki zdecydowanie lepszym pomysłem jest korzystanie z eliksirów leczących i odnawiających punkty magii. I tu kolejny jakże świeży i jakże dobry pomysł. Flaszek nie wypijasz za jednym haustem! Przykładowo, masz flaszkę potrafiącą odnowić 300 punktów życia, zaś twój pasek pokazuje 37/70. Po łyknięciu eliksiru odnowisz sobie brakujące 33 punkty życia, zaś we flasce w dalszym ciągu zostanie jeszcze 267 punktów

do wykorzystania. Logiczne, przyjemne, dobrze pomyślane. Wielkie brawa za inwencję!

Obok portretu postaci znajdują się ikonki broni. Są tam cztery miejsca – jedno na broń ręczną, jedno na broń dalekiego zasięgu i dwa na podręczne czary. Zaklęcia znajdujesz w postaci pergaminów w trakcie gry i możesz je przepisywać do księgi czarów, pod warunkiem że ją posiadasz i masz wystarczająco wysoki poziom w danej dziedzinie magii. Do dyspozycji masz dwie szkoły magii – Nature i Combat. Jak nietrudno się domyślić, pierwsza to głównie zaklęcia leczące i defensywne, zaś druga skupia się na krzywdzeniu bliźnich.



Tajemnicze rytuały, święte miejsca i starożytne klątwy – wszystko to składa się na niepowtarzalny klimat tej gry



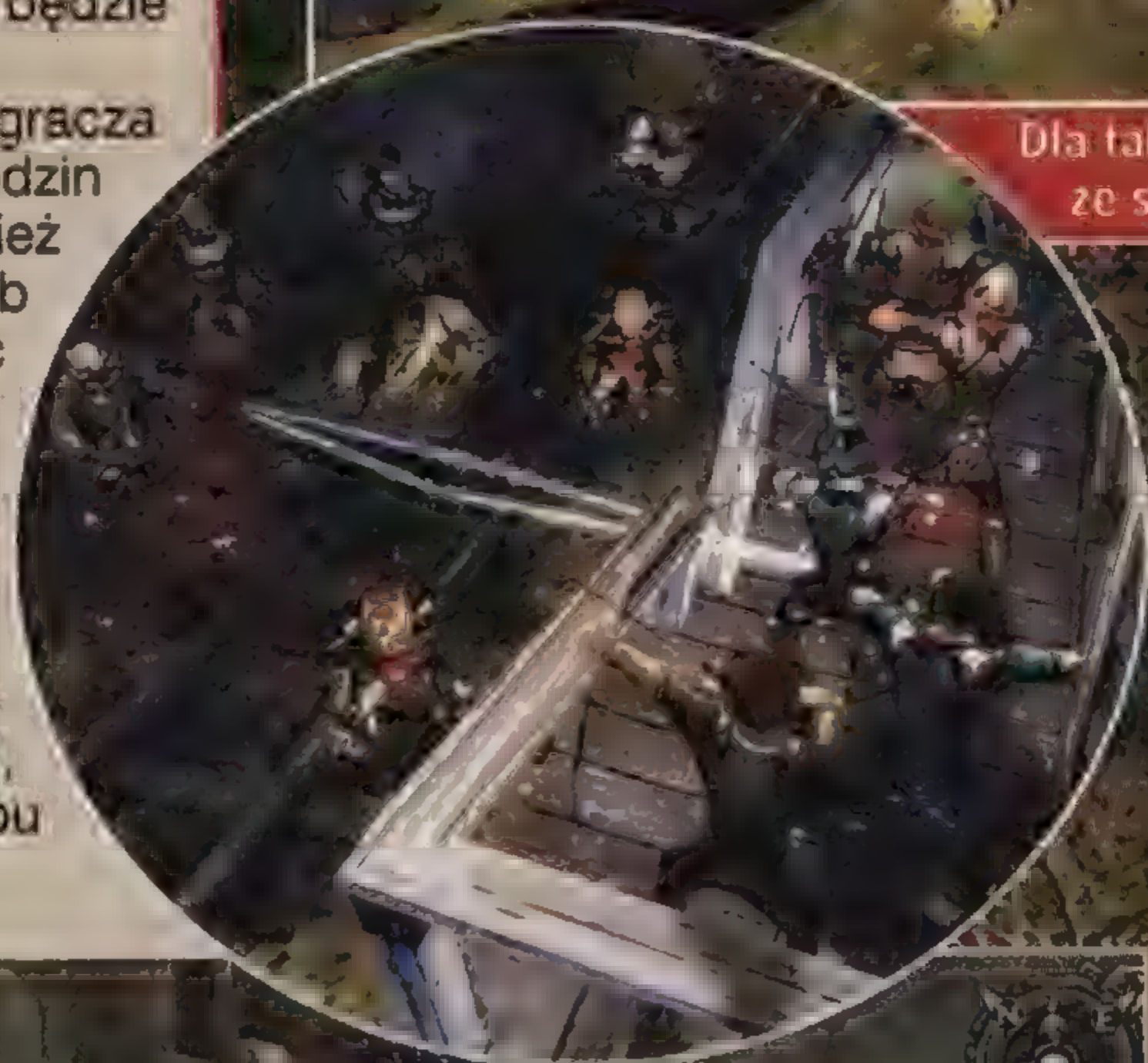
Świat DUNGEON SIEGE to nie tylko broń biała i magia, lecz również technika, co widać choćby po tych torach kolejki



W grze RPG na cmentarzu zawsze można liczyć na dobrą zabawę



Dla takich momentów warto trenować. Za chwilę ze szkieletów nie zostanie jedna cała kość



Równie ładnie jak dzika przyroda prezentują się miasta. Na screenie rynek w Stonebridge

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się szereg klawiszy, pozwalających określić, jak mają się zachowywać członkowie twojej drużyny: czy mają być agresywni, czy raczej unikać walki, jakiej broni powinni używać i kogo atakować w pierwszej kolejności. Opcje te pozwalają bardzo precyzyjnie zdefiniować zachowanie twoich towarzyszy, co ma duże znaczenie w wirze walki, gdy nie bardzo masz czas zajmować się innymi postaciami, bo główny bohater ledwo zipie. Oczywiście czasami warto skorzystać z opcji Pause Game, by wydać rozkazy czy się przegrupować, jednak przez większość czasu wydarzenia w DUNGEON SIEGE toczą się z zawrotną prędkością.

Inventary w grze bardzo przypomina to znane z DIABLO – podzielone na kratki, podobnej wielkości. Również podobnie jak w DIABLO, żeby używać niektórych przedmiotów, musisz osiągnąć dany poziom konkretnej cechy. Ano właśnie skoro już przy tym jestem, kilka słów na temat rozwoju postaci i punktów doświadczenia. Te ostatnie dostajesz klasycznie za zabijanie potworów i wykonywanie zadań. Co ciekawe, twój bohater nie ma określonego poziomu – zamiast tego rosną jego cechy i umiejętności wraz ze zdobytym doświadczeniem. I tak na przykład startujesz z cechą Siła na poziomie 10. Im więcej walczysz mieczem, tym bardziej zapełnia się pasek Siła, aż w końcu cecha zwiększa się na 11. Podobnie z umiejętnością walki wręcz, która po jakimś czasie skacze z poziomu 1 na 2 i tak dalej. Ta sama zasada dotyczy czarów. Jeśli cały czas używasz zaklęcia z Combat Magic, po pewnym czasie awansujesz w tej szkole magii na wyższy poziom, lecz by awansować w Nature Magic, musisz zacząć rzucać zaklęcia właśnie z tej szkoły.

W sumie jest to bardzo, bardzo logiczne, realistyczne i świetnie przemyślane. Kolejny element, który został lepiej rozwiązany niż w in-

nych, podobnych grach. W miarę jak zagłębiałem się w świat DUNGEON SIEGE, byłem coraz bardziej pełen podziwu dla twórców tej wspaniałej gry. Nic nie pozostawiono przypadkowi, nic nie razi bezsensownością. Gdy kilkanaście miesięcy temu pojawiły się pierwsze screeny z DS, od razu było widać, że będzie to gra interesująca. Nie spodziewałem się jednak, że wniesie tak wiele fajnych rzeczy do gatunku i że wykonana będzie z taką starannością.

Rozgrywka dla jednego gracza oferuje naprawdę wiele godzin wspaniałej zabawy, a przecież w rezerwie czeka jeszcze tryb wieloosobowy. Jeśli więc znudzi ci się ratowanie królestwa Ehb przed inwazją złych mocy, zawsze możesz skupić się na topieniu kolegów przez Internet. Jeśli więc tylko możesz sobie pozwolić na wydanie 159 PLN, natychmiast biegnij do sklepu po DUNGEON SIEGE.



<http://www.dungeonsiege.com>



Bardzo elegancko przygotowana strona, na której znajdziesz porady, patche, screeny, artwory i wiele innych atrakcji

Dungeon Siege 5+

Action RPG / Microsoft / APN Promise

Cena: 159 zł PC GBC GBA
Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 333 MHz, 1 GB HDD, karta video 8 MB

Grafika 6 Dźwięk 5 Frajda 6

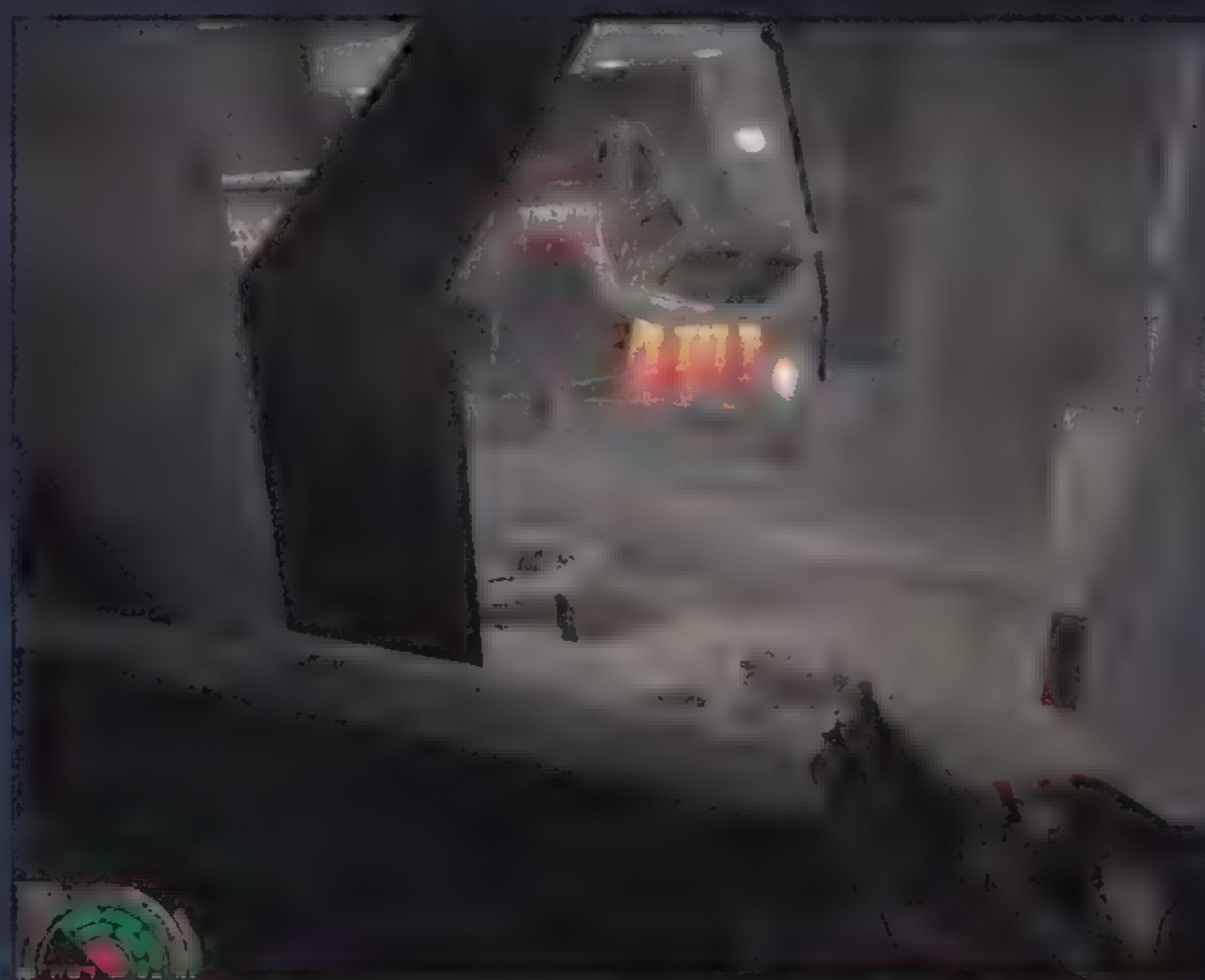
+ Prześliczna grafika, dużo ciekawych pomysłów i rozwiązań, spora dawka całkiem żwawej akcji
- Naprawdę ciężko się do czegoś przyczepić – pol punktu odjąłem za dość wysoką cenę

Znakomita gra z gatunku Action RPG, wyróżniająca się przepiękną grafiką i ciekawą fabułą. Sensowne wymagania sprzętowe

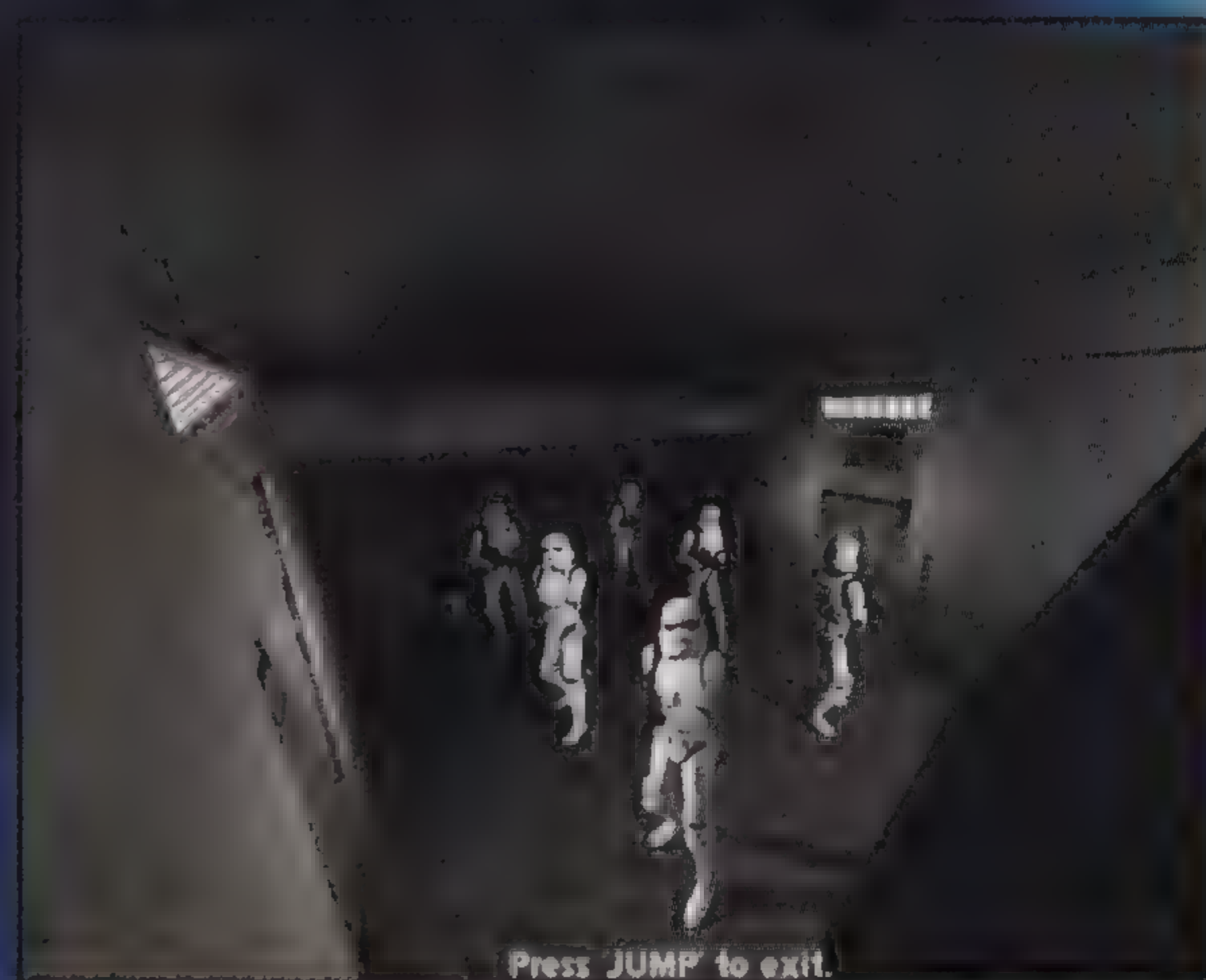
STAR WARS

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kyle Katarn obiecał już sobie, że w życiu nie zajmie się więcej Mocą. Niestety, przyrzeczenie to musi zostać złamane. Imperium kontratakuje!



Podczas gdy Kyle Katarn przemierza świat ze swoją misją w sercu, dookoła niego życie toczy się normalnie



Misje, które rozgrywają się na posterunkach Imperium, mają do siebie, że spotyka się na nich mnóstwo facetów w białych mundurach

Miecz świetlny, to dopiero jest zabawka dla dużego chłopca

Moment, w którym LucasArts postanowił zająć się grami FPP należał do bodaj najszcześniejszych chwil mojego życia. Oto firma, która zasłynęła takimi perełkami jak DAY OF THE TENTACLE, X-WING czy choćby GRIM FANDANGO, wkroczyła na nowe pole. Ów „doomny” debiut LucasArts – mocno siwiejący już DARK FORCES – pokazał wszystkim, że gra FPP nie musi być tylko bezmyślną strzelaniną. Kilka lat później, przy okazji kontynuacji DARK FORCES – JEDI KNIGHT – LucasArts udowodnił, że świetnej grze akcji może towarzyszyć długa i pokrecona historia, w której zwrotów akcji jest więcej niż ludzi w autobusie podczas godzin szczytu. JEDI KNIGHT pozostawał przez wiele lat niedoścignionym wzorem. Aż do dziś.

Przypomnij sobie wszystko, za co pokochałeś JEDI KNIGHT, i podnieś to do kwadratu. Taki

właśnie jest JEDI OUTCAST. Ludzie z LucasArts bardzo przytomnie stwierdzili, że nie ma potrzeby modyfikować tego, co już się sprawdziło i lepiej będzie po prostu dodać trochę nowych – jakże radujących serce gracza – akcji. Takie podejście do sprawy mogło wyjść grze tylko na dobre. Zauważ też, że poza kilkoma niechlubnymi wyjątkami z ostatnich lat działalności, specjaliści z firmy George’a Lucasa nie powili w zasadzie żadnej kichy.

Do pracy nad programem zaproszeni zostali specjaliści od gier FPP. LucasArts, jako właściciel praw autorskich do świata „Gwiezdných Wojen”, sprawował nad całym procesem produkcyjnym pieczę. Gros pracy wykonali jednak – uwaga! uwaga! – ludzie z Raven Software, znani choćby z jakże efektownego SOLDIER OF FORTUNE czy STAR TREK: ELITE FORCE. Zajmowanie się światem „Gwiezdných Wojen” nie było jednak dla nich całkowicie nowym doświadczeniem, gdyż głównym narzędziem ich pracy był engine graficzny QUAKE III (właścicielem praw do tegoż jest z kolei koncern Activision). Nawiasem mówiąc, zaprzężeni do pracy nad JEDI OUTCAST artyści z Raven musieli przerwać pra-



Z racji niewielkiej w sumie ilości modeli postaci podczas gry przyjdzie ci wyróżnić jakieś 50 000 szturmowców

ce nad planowanym na koniec maja SOLDIER OF FORTUNE 2. Jednak nie czas żałować róż, kiedy... JEDI KNIGHT 2 ujrzał światło dzienne i lśni w nim pełnym blaskiem!

Silnik QUAKE III to bardzo potężne narzędzie. Jest to w zasadzie puste zdanie, jako że systemy graficzne każdej części QUAKE były narzędziami tyle potężnymi, co w swej potędze – zadziwiającymi. Niech zatem wystarczy jeśli powiem, że grupa Raven – jak ma to kto – potrafi korzystać z dobrodziejstw tego systemu. W JEDI OUTCAST świetnie wyglądają zarówno wnętrza, jak i plenery. Warto jednak przy tej okazji zauważyć, że tych ostatnich jest w grze w sumie dość niewiele. Jakby autorzy obawiali się, że coś skwaszą – tak też, obecne w grze plenery są naprawdę ciekawe, lecz są – ogólnie rzecz biorąc – niewielkie i jest ich raczej nie-
dużo. Ale nawet to, co jest nam dane, potrafi zrobić na człowieku duże wrażenie.

Posłużę się tutaj przykładem z początkowych (paradoksalnie – zdecydowanie najstarszych) etapów gry. Poziom zaczyna się tak, że uroczą Jan Ors wysadza Katarna w pobliżu opuszczonej kopalni, którą trzeba oczywiście zbadać. Tak też, podążasz wielkim, pustym kanionem, rozglądasz się nerwowo na boki, co i rusz posilkujesz się lornetką (tj. jej wielce skomplikowanym odpowiednikiem

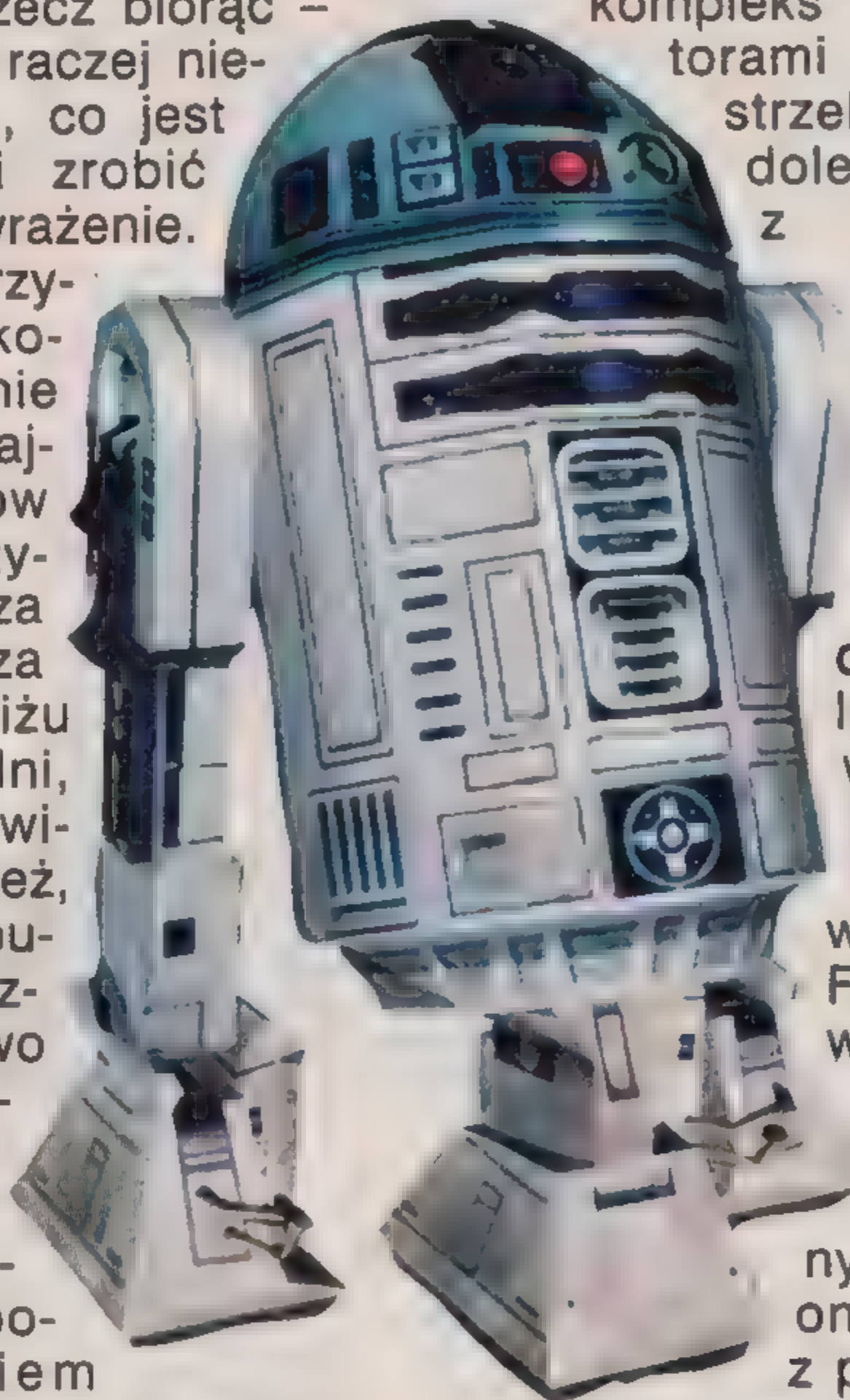
w świecie „Gwiezdných Wojen”), aż wreszcie, po jakichś pięciu minutach takiego skradania, kanion kończy się. Twoim



Historia opowiadana jest za pomocą świetnie zrealizowanych przerywników filmowych. Jest ich jednak niestety trochę mało



Oto wspaniały przykład wojny psychologicznej. Nie chodzi o to, żeby ustrzelić Mon Mothmę, ale o to, aby skłonić ją do tańca



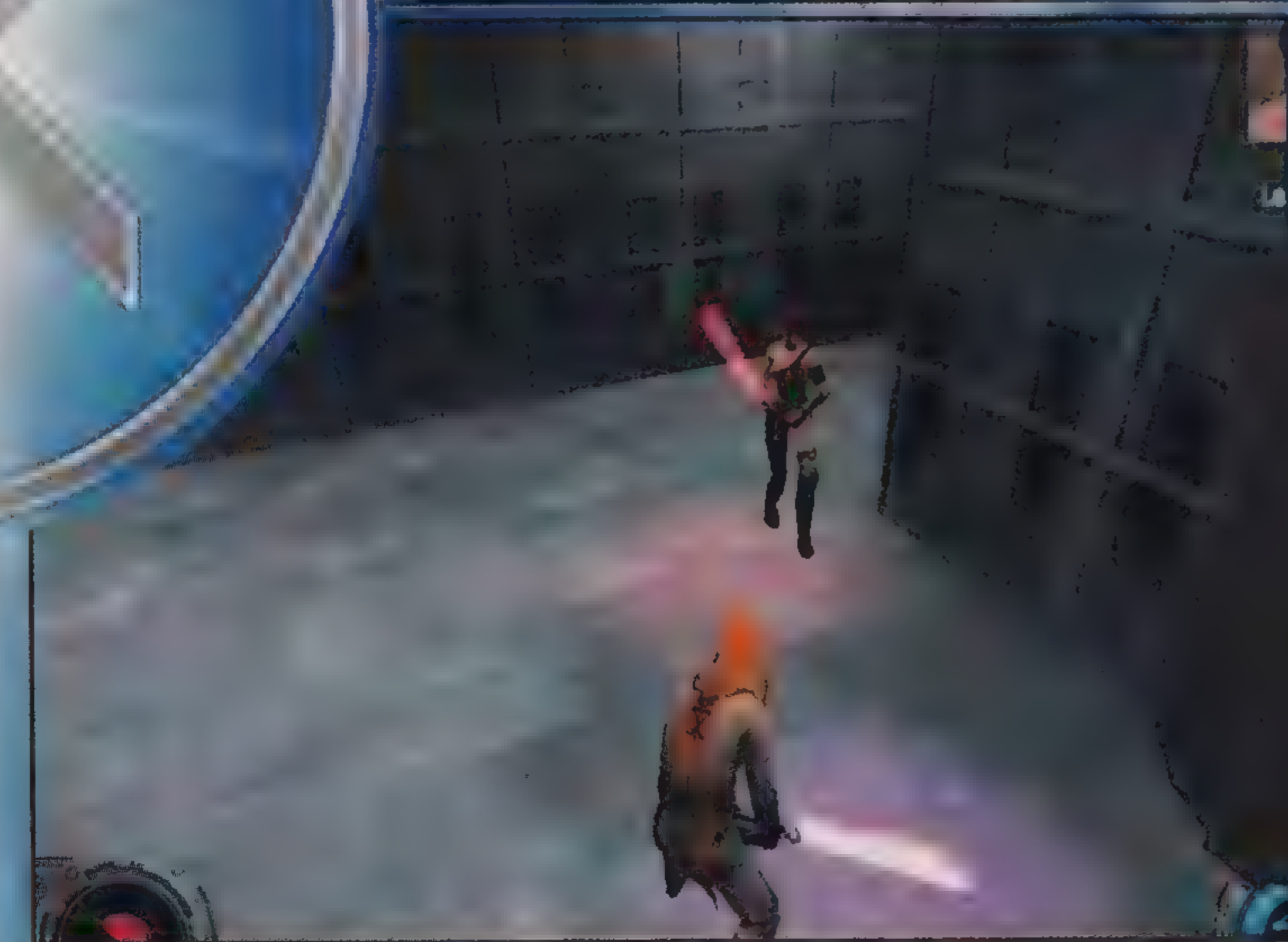
oczom ukazuje się gigantyczny kompleks najeżony reflektorami i wieżyczkami strzelniczymi, na dole płynie rzeka, z nieba lecą meteoryty... Są chwile w JK2, podczas których można poczuć się kimś małym, słabym, wyobcowanym. O wiele większe wrażenie robią wnętrza. Z początku – mając w pamięci ELITE FORCE – sprawiają wrażenie raczej małych i w sumie klaustrofobicznych, lecz pryska ono po wyjściu z pierwszego dłuższego korytarza.

Niektóre sale liczą sobie po kilka kondygnacji, w płataninie korytarzy można się bez trudu zgubić, a każdy pojedynek z żołnierzami Imperium przypomina potyczki na pierwszej Gwieździe Śmierci. Naprawdę nie jest trudno zgadnąć

– nawet po pierwszym spojrzeniu – które konstrukcje należą do Imperium.

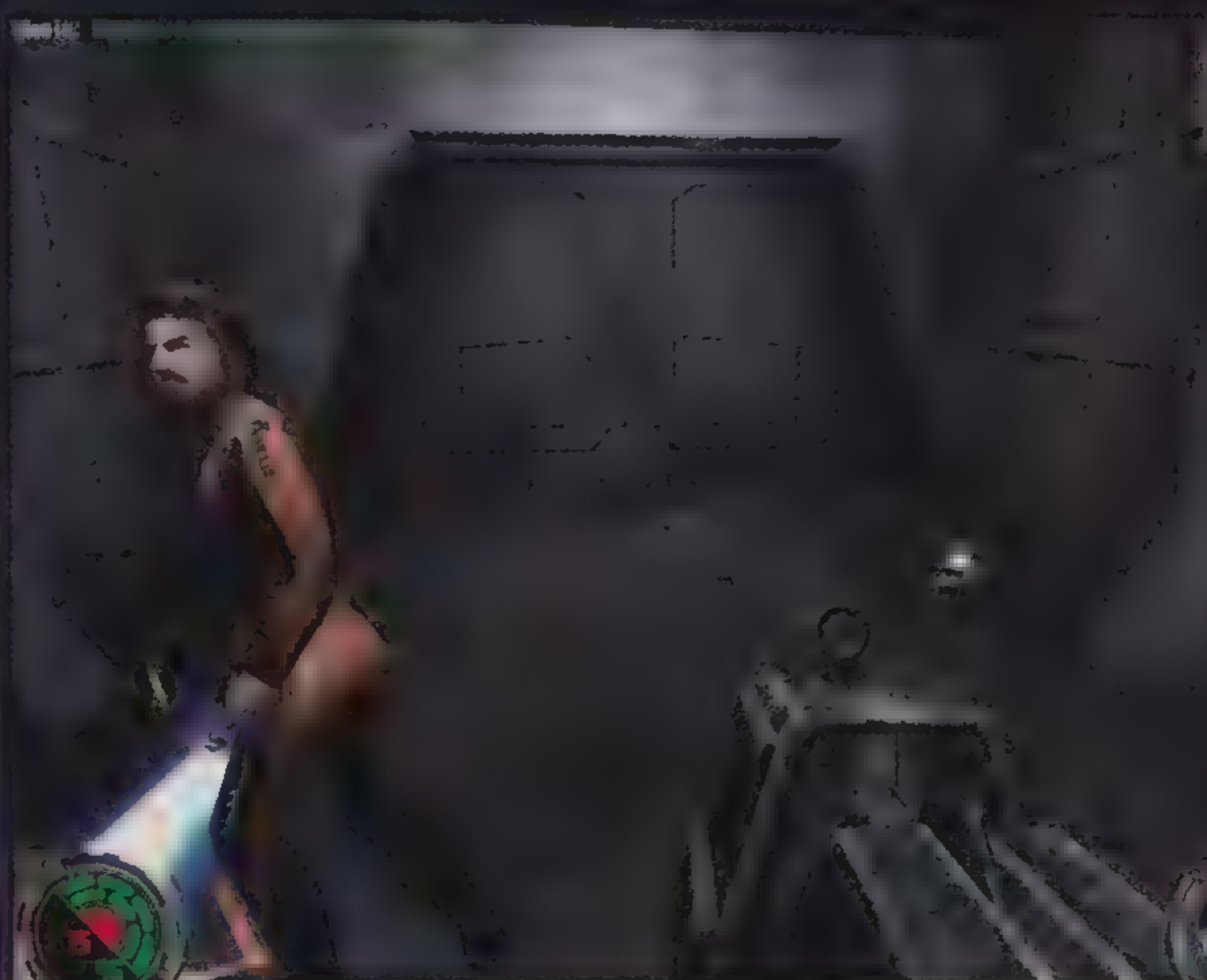
W obliczu świetnie zaprojektowanych i wykonanych poziomów, przeraża troszeczkę niewielka ilość modeli przeciwników. Nie jest tak do końca fatalnie, lecz w pierwszych etapach dziejących się na „opuszczonych” posterunkach Imperium przyjdzie ci powalić na glebę liczne rzesze charakterystycznych Szturmowców i imperialnych (imperialistycznych?) robotników. To jednak mogą poprawić nadchodzące patche, a przede wszystkim – produkowane przez użytkowników mody. Już teraz dostępna jest na Sieci modyfikacja umożliwiająca bardziej efektowne rozczłonkowanie napotykanym przeciwników. A propos brutalności – w JEDI OUTCAST mogą grać nawet dzieci w stadium płodowym (!), gdyż przez cały czas trwania gry nie pada ani jedno przekleństwo, ani jedna kropla krwi. Jest to fakt o tyle znaczący, że jedno z poprzednich dokonań Raven –

przywoływany już SOLDIER OF FORTUNE – był bodaj najbardziej rzeźnickim FPP, w jakiego dane mi było zagrać. Porzućmy jednak tę dygresję i powróćmy do tematu modów. Otóż JEDI KNIGHT 2 – podobnie jak było to w przypadku jakże zacnego MAX PAYNE – umożliwia bardzo łatwe umieszczenie modyfikacji i Total Conversions. Aby nie tracić tu miejsca



Co widzi Jedi? I jak on to robi? Ludzie, którzy wyczyniają takie rzeczy, nie mogą być jednak tak do końca normalni...

na opowiadanie o aspekcie gry, który nie wszystkich może ciekawić, zainteresowanych odsyłam pod adres modcentral.jediknightii.net. Bardzo cieszy fakt, że JEDI OUTCAST nie jest grą dla początkujących. Chcesz trybu treningowego? Łatwego rozpoczęcia? Zapomnij lepiej i idź poćwicz w COUNTER STRIKE. Gra od samego początku rzuca graczy w sam środek kotle. W pierwszej misji posiadasz ledwie dwie najsłabsze bronie i tylko obecność nieźle uzbrojonej Ors może ci pomóc. Na szczęście – jeśli jesteś sprawnym manualnie i umysłowo – już chwilę później będziesz dysponował całkiem niezłym blasterem. Nie rozumiem tylko, dlaczego w przeciągu kilku naprawdę długich misji początkowych można zdobyć maksymalnie dwie nowe giwery. Tłumaczę to sobie tym, że JEDI OUTCAST, zwłaszcza w trybie dla pojedynczego gracza, oferuje naprawdę długą przygodę i trzeba było jakoś rozłożyć napięcie. Nie zrozum mnie źle – obecność niewielu



W rozgrywce multiplayer nie ma litości dla pokonanych. Skończyła ci się amunicja? To lepiej zejść mi z drogi



Podczas gry przyjdzie ci podziwiać wiele cudów imperialistycznej architektury. Spójrz, proszę, na te schody...

środków eksterminacji nie czyni wcale gry nudną, choć uważam, że mogłoby być jeszcze ciekawiej. Jakkolwiek by do sprawy jednak nie podchodzić, to w pewnym momencie i tak dostajesz miecz świetlny, a więcej do szczęścia – jak się okazuje – nie potrzeba. Od momentu zdobycia tego oręża nie będziesz chciał już raczej używać czegokolwiek innego.

Warto przy tej okazji wspomnieć, że jednym ze standardowych ustawień gry jest to, że podczas używania miecza świetlnego świat gry pokazywany jest zza pleców Kyle'a (a la TOMB RAIDER czy też pierwszy JEDI KNIGHT). I niech cię ręka boka broni przed zmianą tego ustawienia. Z początku może być irytujące, lecz z czasem nauczysz się doceniać to rozwiązanie. Miecz świetlny to zdecydowanie największy atut

JK2. Z jego pomocą możesz zarówno prowadzić efektowne boje, jak i efektywnie się bronić. Cieszy też fakt, że gdy ostrze miecza dotknie jakiejś płaszczyzny (np. stalowej ściany), to pozostają na niej stopione i iskrzące ślady.

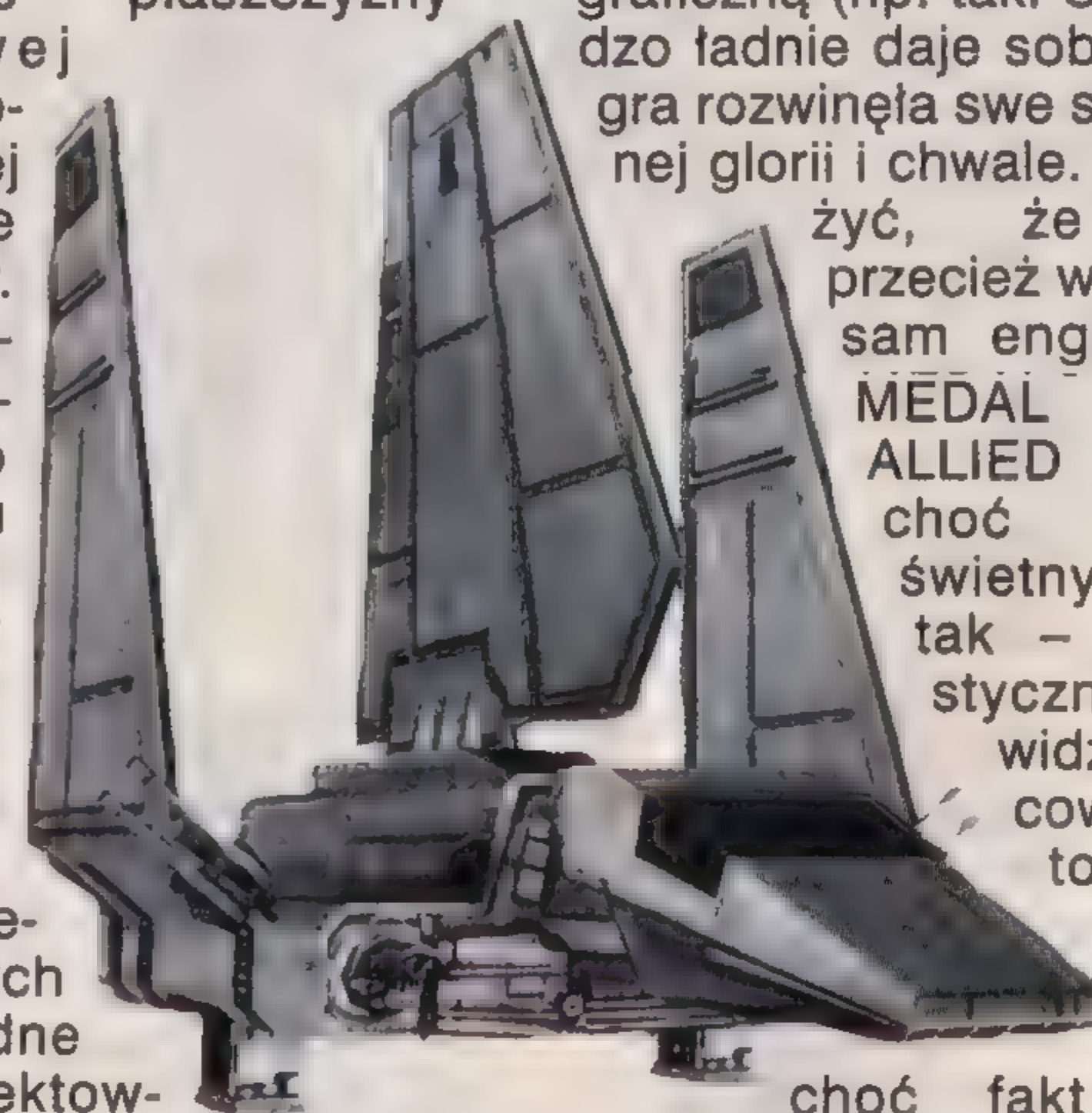
No i najważniejsze! Tak samo jak było to w przypadku prequela, JK2 przeplatany jest walkami z bossami. Pojedyńki te toczne są z użyciem mieczy świetlnych i stanowią jedne z bardziej efektownych chwil, które przyjdzie ci z tym programem spędzić. Przy uwzględnieniu tych wszystkich wspaniałości aż trudno uwierzyć w to, że JEDI KNIGHT 2 optymalizowany był do pracy na procesorach... PIII 366. Na PIII 450, 128MB RAM i VooDoo 3 2000. Przy ustawieniu większości detali na maksimum, gra działała... bardzo sprawnie. Warto jest

jednak wzmocnić nieco procesor, dodać nieco pamięci RAM i zainstalować uznawaną przez twórców oprogramowania kartę graficzną (np. taki GeForce 4 bardzo ładnie daje sobie radę!), aby gra rozwinęła swe skrzydła w pełnej glorii i chwale. Warto zauważyć, że działający

przecież w oparciu o ten sam engine graficzny MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, choć rzeczywiście świetny, nie był aż tak – z programistycznego punktu widzenia – dopracowany. I o czym to świadczy?

Na dobrą sprawę – o niczym, choć fakt sprawnego działania JK2 na słabszych maszynach niewątpliwie raduje.

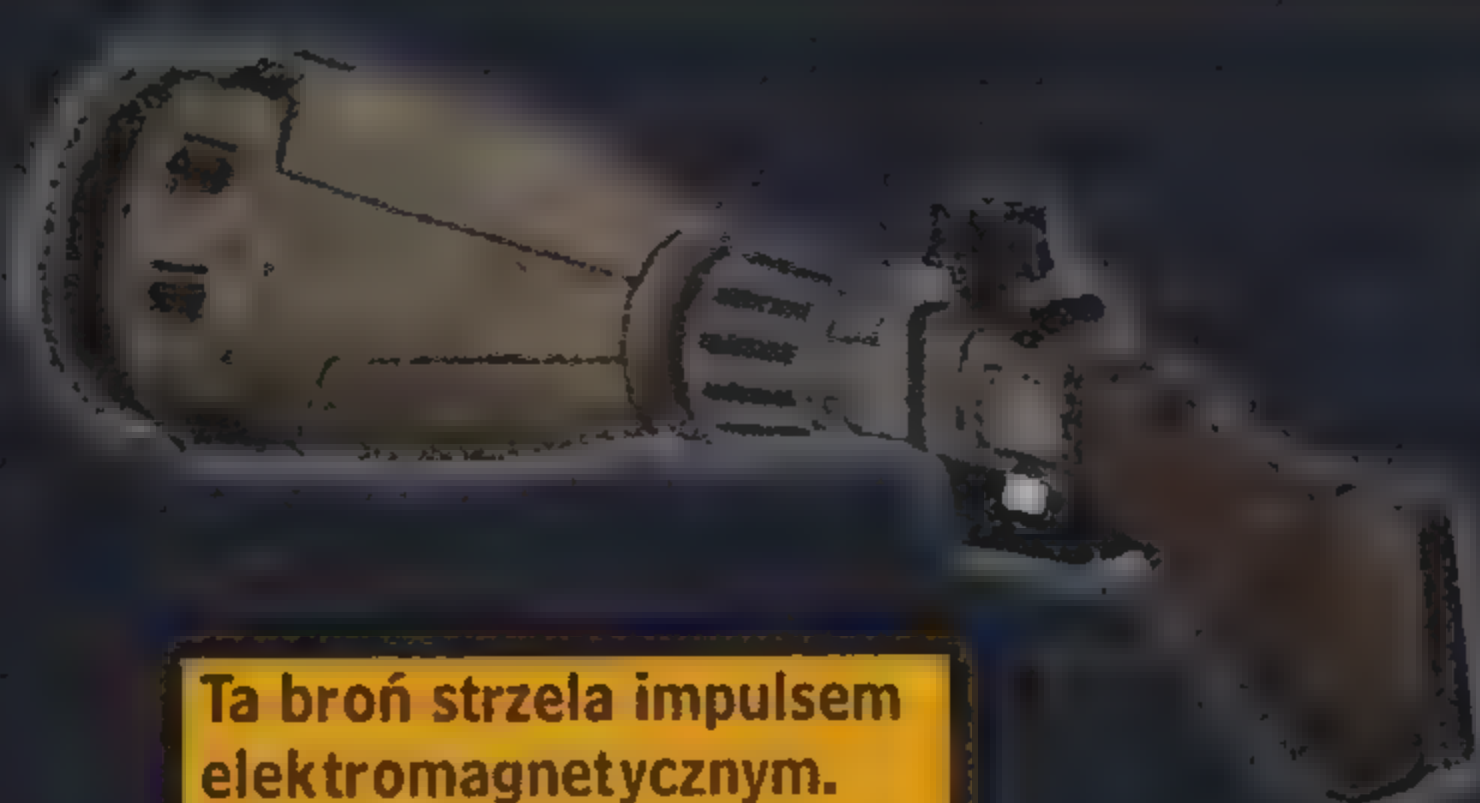
Celowo nie piszę tu nic o scenariuszu gry, gdyż po prostu nie chcę psuć ci zabawy. Historia jest długa – jak na „Gwiezdne Wojny” przystało – i serwowana w formie



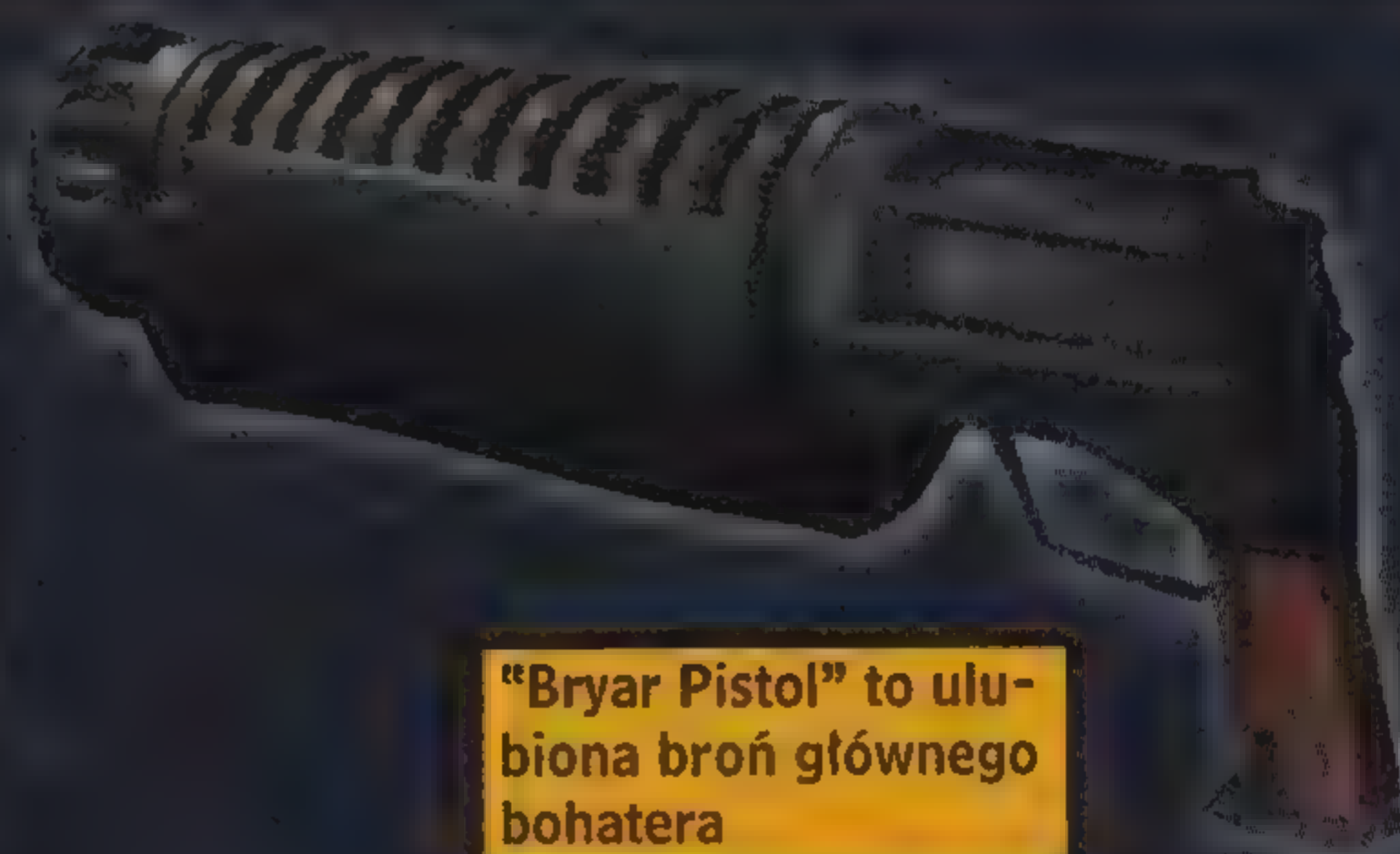
No, co to za gość... Już wyjąwszy fakt, iż świeci jak lampka halogenowa – brzydkie to jak noc galaktyczna, a na dodatek agresywne jeszcze. Skandal!



Żeby dobrze widzieć wroga przyda się lorneta (+meduza)



Ta broń strzela impulsem elektromagnetycznym. Szczególnie skuteczna przeciwko droidom, robotom i innym maszynom



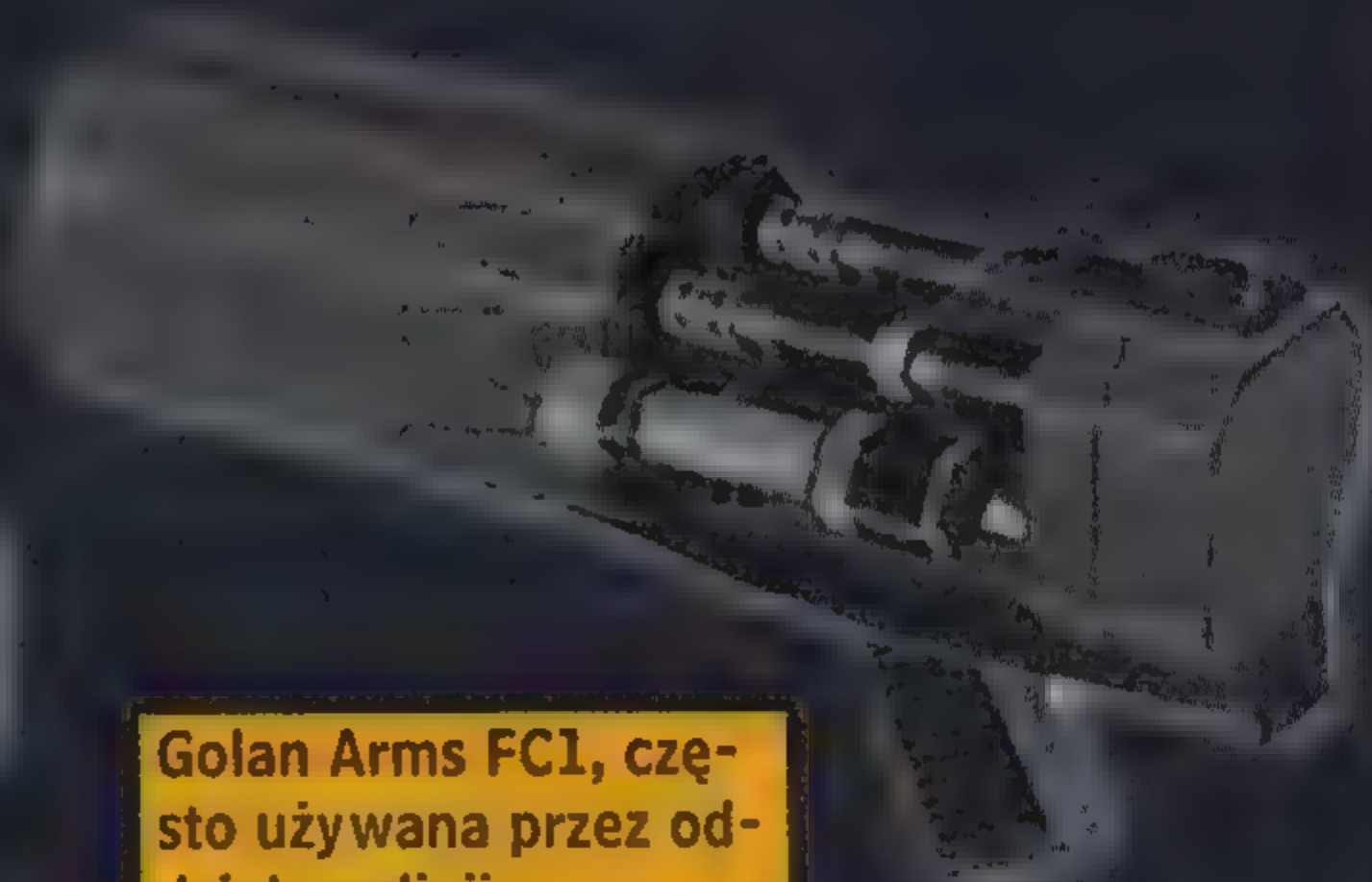
"Bryar Pistol" to ulubiona broń głównego bohatera



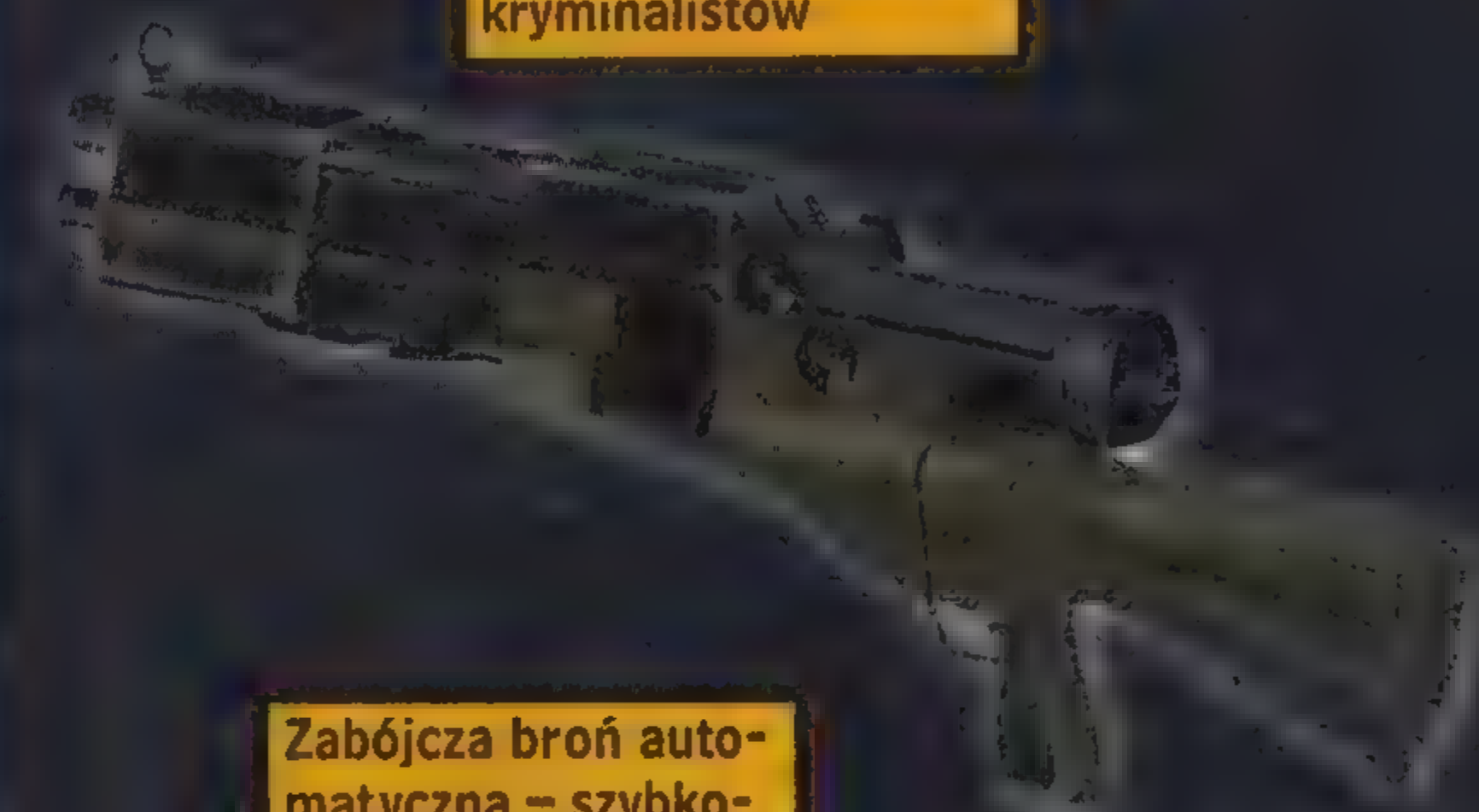
Zakazana w Nowej Republice broń, używana głównie przez kryminalistów



Nieco archaiczna, lecz bardzo skuteczna... kusza



Golan Arms FC1, często używana przez oddziały policji



Zabójcza broń automatyczna – szybkostrzelna i niezwykle skuteczna



Mała, lecz groźna pukawka – standardowe wyposażenie sił Imperium

renderowanych przez engine gry przerywników. Każde kolejne słowo zdradzi zbyt wiele,

więc niechaj wystarczy, że podczas zabawy spotkasz zarówno Lando Calrissiana, jak i Mon Monthę czy Luka Skywalkera. Gdy zaś znudzi ci się gra według określonego scenariusza, zawsze

możesz przesiąść się do trybu gry sieciowej. I nie musisz mieć w tym celu nawet modemu! Goście z Raven przygotowali kilka bardzo fajnych botów, z którymi można sobie poćwiczyć i od których można dostać w skórę zupełnie tak, jak w życiu.

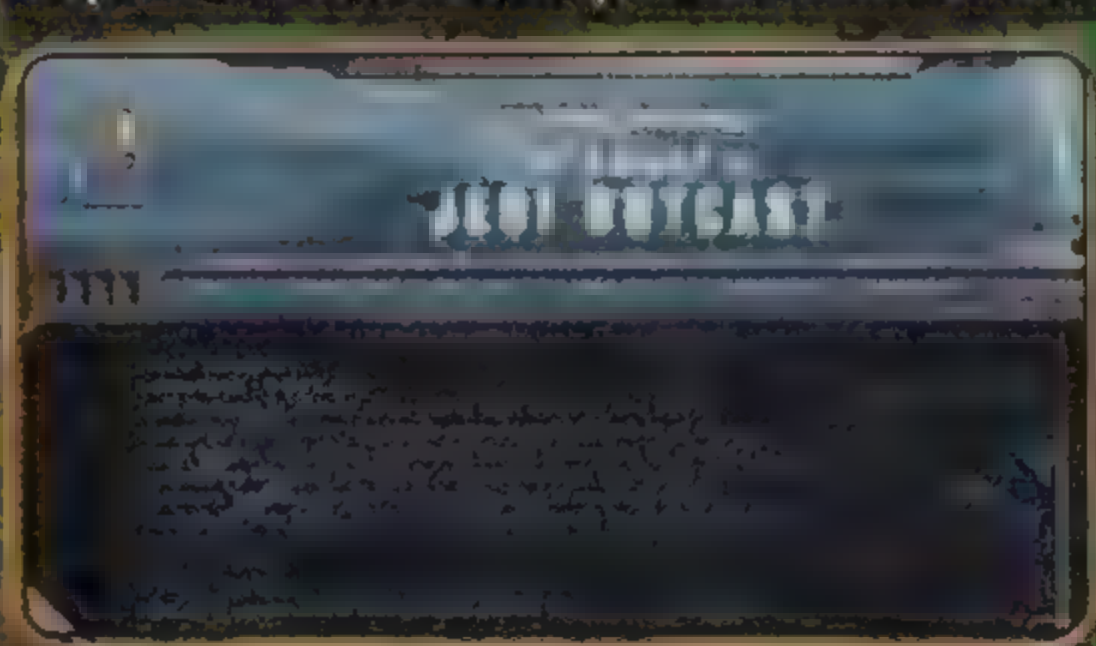
Niestety! Wszystko co dobre, słono kosztuje. W przypadku JEDI KNIGHT 2 cena ta jest szczególnie wygórowana – około 160 PLN za jedną, wprowadzie po brzegi miodem wypełnioną płytkę. To już nawet nie tyle zdzierstwo, co brak poszanowania dla klienta. Nie zdziwię się, jeżeli LucasArts z czasem „przejdzie” się na swojej strategii marketin-

gowej. Doskonale rozumiem, że za dobre trzeba płacić, ale są przecież pewne granice moralności! Tak zatem, ów jeden punkt mniej w ogólnej ocenie zostaje odebrany za cenę produktu właśnie! Podkreślimy bowiem raz jeszcze, że – pomimo swej wysokiej ceny – JK2: JEDI OUTCAST to świetna gra. Bodaj najlepsza, jaką w tym roku miałem przyjemność oglądać. Niech Moc... i tak dalej...



Działanie niektórych broni mogłoby zadziwić profesorów fizyki. Ileż to iskier, wybuchów, wyładowań elektrycznych...

<http://www.lucasarts.com/products/outcast/html>



Bardzo przyjemna strona. Znajdziesz w zasadzie wszystko, co chciałbyś wiedzieć o JEDI KNIGHT 2, ale boisz się zapytać...

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

FPF / LucasArts / LEM

Cena: 169 zł PC GBC GBA Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Absolutnie wszystko, poza...

...wygórowaną ceną

Konieczność dla każdego wielbiciela dobrych gier. Działa całkiem niezle nawet na słabszym sprzęcie

DUKE NUKEM

MANHATTAN PROJECT

Kolejna część przygód Duke'a zaskoczyła wszystkich: po pierwsze – gracze nie spodziewali się powrotu do platformówki, po drugie – o powstawaniu gry nie było prawie nic słychać...



Na swojej drodze napotkasz wiele wybrków genetycznych eksperymentów. Dla każdego masz coś miłego!



Strzał jedną ręką z takiego kalibru to normalka. Że też musiałem zostawić granatnik w drugich spodniach!

Podczas gdy wszyscy od ładnych paru lat wypatrują z niecierpliwością DUKE NUKEM FOREVER, tytułu, który położy na łopatkę wszystko, co do tej pory powstało w dziedzinie gier FPP, wydawca serii niespodziewanie serwuje wyjątkowo smaczną zakąskę w postaci MANHATTAN PROJECT. Obrońca Ameryki i nieoficjalny narodowy

bohater ponownie wkracza do akcji. Nie byłoby w tym nic niesamowitego, gdyby nie fakt, że zamiast typowej strzelaniny z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, otrzymaliśmy klasyczną platformówkę z akcją ogladaną z boku i wszystkimi cechami, jakie powinny charakteryzować tytuł tego gatunku. Czy to źle, że DUKE nie należy chwilowo do przedziału gier FPP? Zdecydowanie nie! Jak wiadomo, dwie pierwsze części jego przygód też były platformerami i to w najczystszej postaci. MANHATTAN PROJECT potraktować więc trzeba jako udany powrót do korzeni.

Afera na Manhattanie miała być preludium, którego celem było uprzyjemnienie długich chwil wyczekiwania na hit DUKE NUKEM FOREVER, a okazała się wyjątkowo sycącą propozycją. Gwarancja dużej ilości strzelania, ogromnych hord przeciwników, sporej dawki świeżej krwi, ciekawych poziomów i zabójczego humoru Duke'a na pewno przyciągną przed monitory rzesze fanów. Nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Mech Morphix, toksyczny typ spod ciemnej gwiazdy, opanował Manhattan. Już niedługo cały Nowy Jork może pograć się w toksynach o nazwie GLOPP i nie będzie wtedy ratunku dla nikogo. Od czego jest jednak Duke? Na pewno z chęcią oczyści miasto z panoszącej się wszędzie szumowiny, by tylko uczynić świat bezpiecznym dla wszystkich egzotycznych tancerek!

MANHATTAN PROJECT odchodzi nieco od klimatu infantylnych platfor-

mówek, w których jedynym celem jest podążanie do przodu i prucie z karabinu. Faktycznie, Duke większość czasu spędza na sprincie w prawą stronę, skacząc przy okazji i podciągając się na podesty, ale to nie wszystko! Wchodząc do budynku czy też skręcając w korytarz, podążasz w głąb ekranu. W pełni trójwymiarowa oprawa graficzna w połączeniu z możliwością poruszania się nie tylko na boki, ale również w głąb planszy, robi bardzo przyjemne wrażenie. Czasami gra wygląda jak rasowe TPP, gdyż dynamiczna kamera zmienia swoje położenie podczas ciekawszych elementów gry!

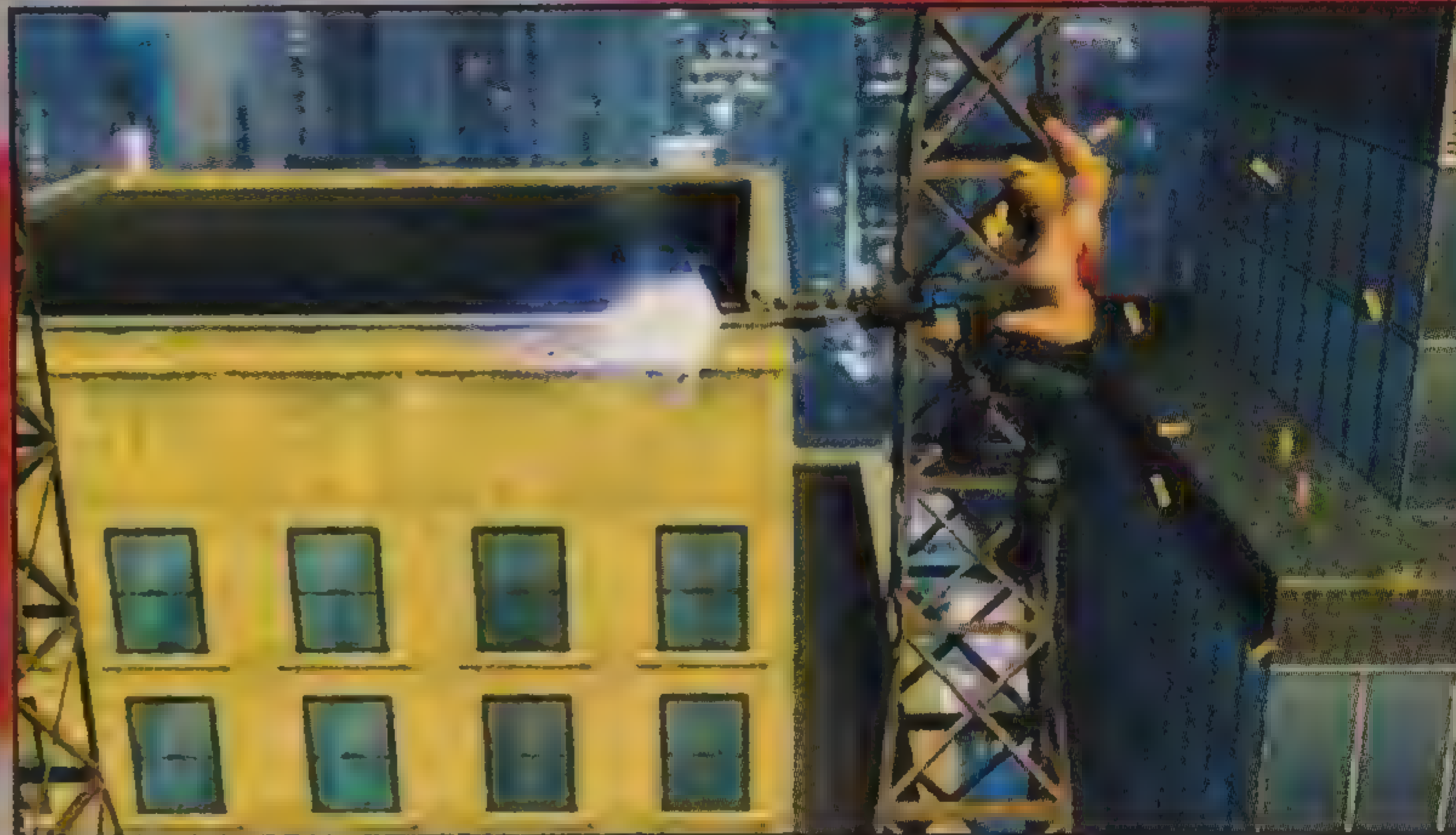
Już kilka pierwszych poziomów zdradza, czego można się po MP spodziewać. Zaczynasz na dachu wielkiego wieżowca. Wyposażony jesteś wyłącznie w pistolet sporego kalibru. Już po chwili na celownik nawijają się znane z DUKE NUKEM 3D zmutowane guzce w policyjnych kubraczkach i zabawa zaczyna rozkręcać się na całego. Jak zwykle mocny w gębie Duke ma na każdą sytuację odpowiedni ko-



mentarz i traktuje swoje zadanie jak codzienną pracę! Szybko daje się zauważyć, że teren przepełniony jest wszelkiego rodzaju bonusami i power-up'ami w postaci double-damage, pola siłowego czy też jet-packa! Zupełnie tak, jak to wszystko powinno wyglądać w prawdziwej, „starszokolnej” platformówce! Na każdym poziomie do zebrania jest 10 miniaturowych bomb atomowych (nuke'ów), poukrywanych w najróżniejszych miejscach. W zamian za nie pod koniec etapu czekają niespodzianki materialne, pomocne podczas dalszej przygody. Pełno jest też poukrywanych miejsc, czyli tzw. sekretów. Czasami trzeba sprzedać kopa niepozornie wyglądającej ścianie, a innym razem wykonać podwójny skok, tak, aby dostać się na teoretycznie niedostępną kładkę. Pozio-

my zostały zaprojektowane tak, aby zbyt nie komplikować sprawy, a przy okazji poddać lekkiej próbie zmysłu orientacji gracza. Jak wiadomo, perspektywa, w jakiej pokazano świat gry, nie sprzyja rysowaniu w głowie mapki i łatwo tu o lekką konsternację. Na szczęście ślepe zaułki to rzadkość i po chwili można się łatwo do takich niedogodności przyzwyczaić. Każdy etap to coś nowego; biegasz po dachach wieżowców, pędzącym pociągu, nowojorskich systemach kanalizacyjnych itp.

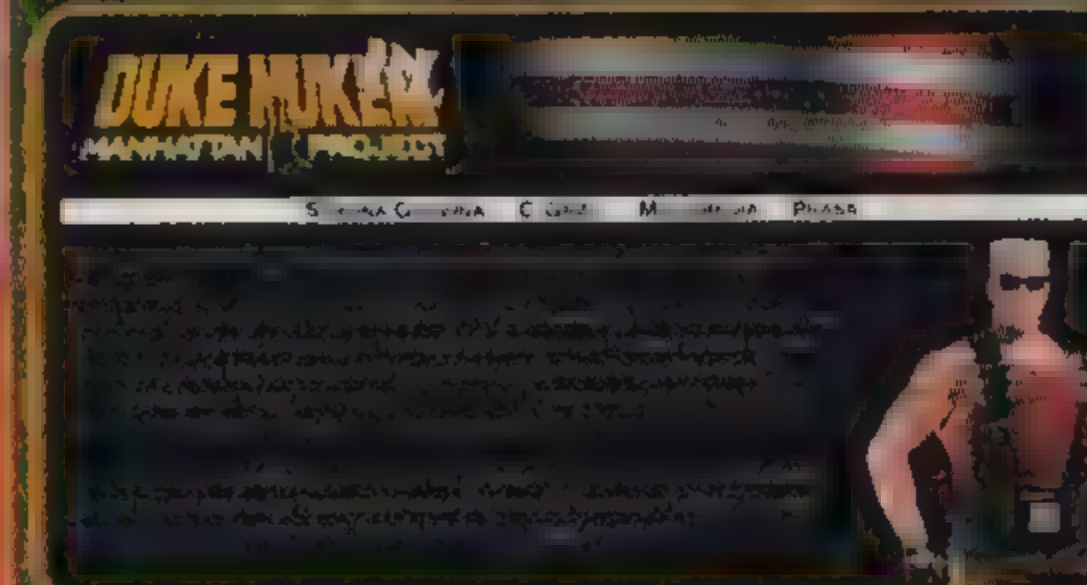
Duke nie byłby sobą, gdyby nie otaczały go piękne kobiety. On wprost uwielbia je ratować, a one potrafią mu to sownie wynagrodzić. Czułe słówka po uratowaniu bezbronnnych tancerek go-go, takie jak „Dance for me baby” lub „Babylicious!” skutecznie rozluźniają atmosferę i sprawiają, że nie masz wątpliwości, kto jest bohaterem gry. Również każda niewygodna sytuacja opisywana jest przez Duke'a w bardzo dosadny sposób. Tekst „I could do this all day!” rozbawił mnie najbardziej. W czasach, kiedy gry prześcigają się w wielkościach, wyniosłości i budzące przeznaczone na ich produkcję, DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT



Rasowa platformówka z Księciem w roli głównej. Wspaniała zabawa z dużą ilością strzelania, skakania i ukrytych przejść. To jest właśnie to!

udowadnia wszystkim, że aby gra odniosła sukces, nie potrzebuje skomplikowanego scenariusza i wepchniętych na siłę elementów RPG. Jak się okazuje, zapotrzebowanie na rozrywkę, która nie wymaga od graczy zbyt wielkiego wysiłania szarych komórek, nadal istnieje! Taką grą właśnie jest nowy DUKE. Grą lekką, łatwą, przyjemną i do tego bardzo wciągającą...

<http://www.duke.pl>



Polska wersja oficjalnej, angielskojęzycznej witryny. Dużo materiałów graficznych oraz tekstowych. Naprawdę polecamy...

Duke Nukem: Manhattan...

Platformówka / Arush / LEM

5-

Cena: 79 zł PC GBC GBA
Multi: X PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 550MHz, 128 MB RAM, 500 MB na HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5+

+ Świetny, oryginalny klimat starszokolnej platformówki, świetna zabawa!

- Miejscami dziwna perspektywa, niektóre poziomy są zbyt skomplikowane jak na platformówkę

Oczekując na DUKE NUKEM FOREVER, można zagrać w MANHATTAN PROJECT - ot, taka sympatyczna „przekąska”



Dzięki tej zielonej plazmie zmniejszysz przeciwnika i zrzucisz go z gzymsu!!



Strzał poniżej pasa! Tutaj wszystkie chwytty są dozwolone. Duke z nikim się nie patyczkuje i serwuje ołów bez wyjątków



Duke to twardziel. Pocisk wystrzelony z helikoptera ledwo go drasnął...



Another War

II wojna światowa kryje wiele tajemnic. ANOTHER WAR daje ci okazję rozwikłać jedną z nich. Tylko czy podolasz zadaniu?

Autorzy cRPG często wykorzystują wymaginowane krainy, fantastyczne kreatury, magię i niewiarogodne sploty wydarzeń. Dość rzadko jednak odwołują się do rzeczywistych wydarzeń naszej cywilizacji. **ANOTHER WAR** należy do grona nielicznych gier, które przedstawiają losy młodego poszukiwacza przygód, uwikłanego w tajemniczą historię z czasów II wojny światowej. Zamiast walczyć z hordami krwiożerczych potworów, plugawych pomiotów chaosu czy oszalałych magów, przyjdzie ci zmierzyć się z nazistami.

Fabula **ANOTHER WAR** rozpoczyna się w małej wiosce na terenach okupowanej Francji, gdzie umówiłeś się na spotkanie ze swym starym przyjacielem Pierrem. Szybko okaże się, iż twój dobry znajomy wszedł w posiadanie tajemniczej mapy. Z dość krótkiej rozmowy dowiesz się, iż mapa prowadzi do czegoś niezwykle ważnego i cennego zarazem. Pierre da ci do zrozumienia, że za żadne skarby mapa nie może wejść w posiadanie nazistów. Jednak zanim zdołasz dokończyć nerwową

pogawędkę, Gestapo wpadnie na ślę i aresztuje was obu. Czas rozwikłać tę zagadkę...

Przed rozpoczęciem przygody musisz zdecydować się na jedną z trzech klas: mięśniaka, złodzieja lub też intelektualistę. Łatwo zauważyć, czym będziesz musiał się kierować w rozwiązywaniu zagadek przy danym wyborze. Wybór profesji znacząco wpłynie na przebieg gry, dlatego warto się zastanowić, co lubisz

robić najbardziej: opierać się na twardej argumentacji popartej pięściami, zwinnymi paluszkami i wprawnymi okiem czy też bogatym

słownictwem i krasomówstwem. Jednak nie jest to jedyna cecha opisująca głównego bohatera. Na wstępie musisz jeszcze rozdzielić 4 punkty rozwoju pomiędzy: siłę, zręczność, inteligencję, wytrzymałość, charyzmę, szybkość i szczęście.

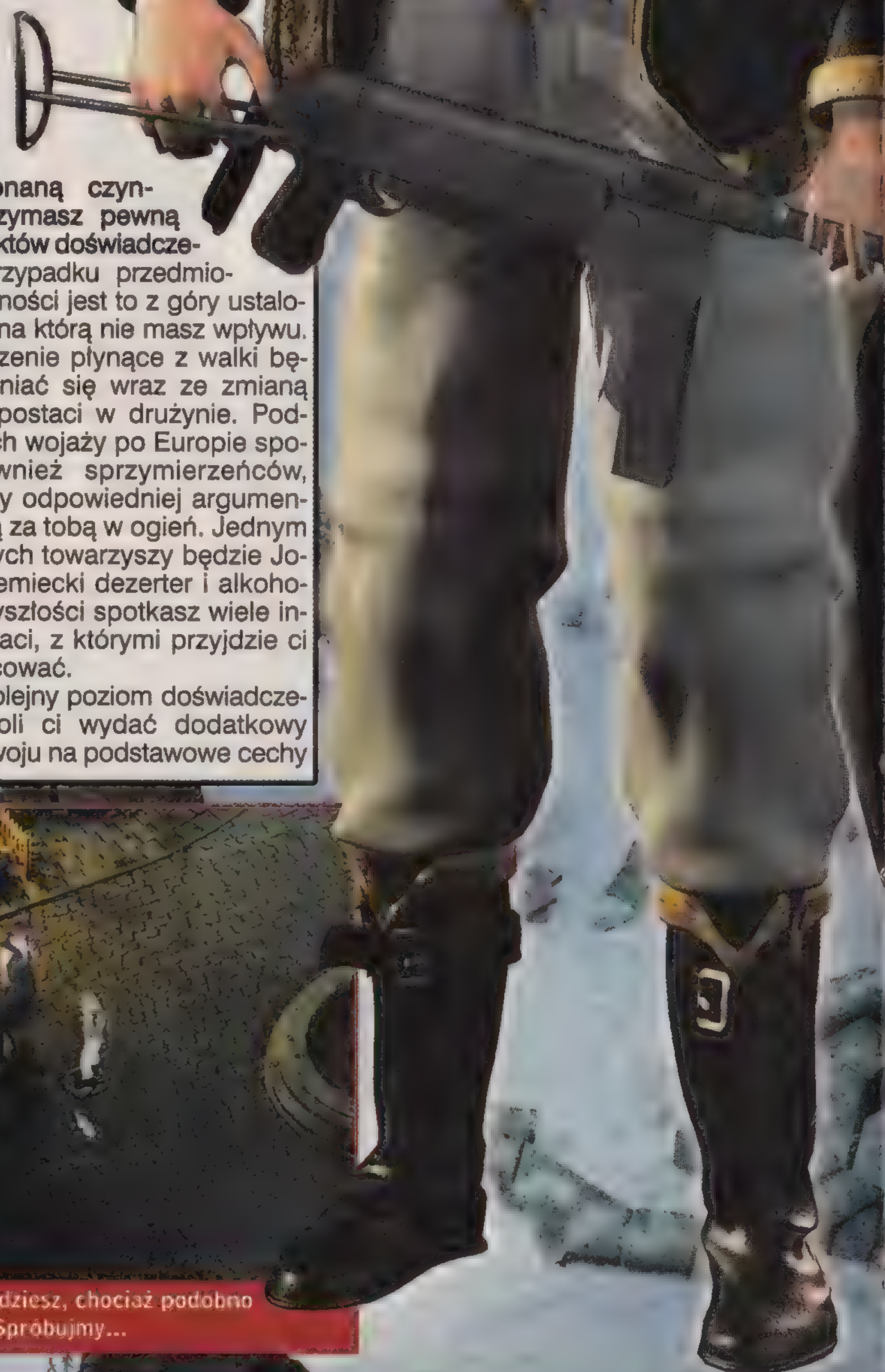
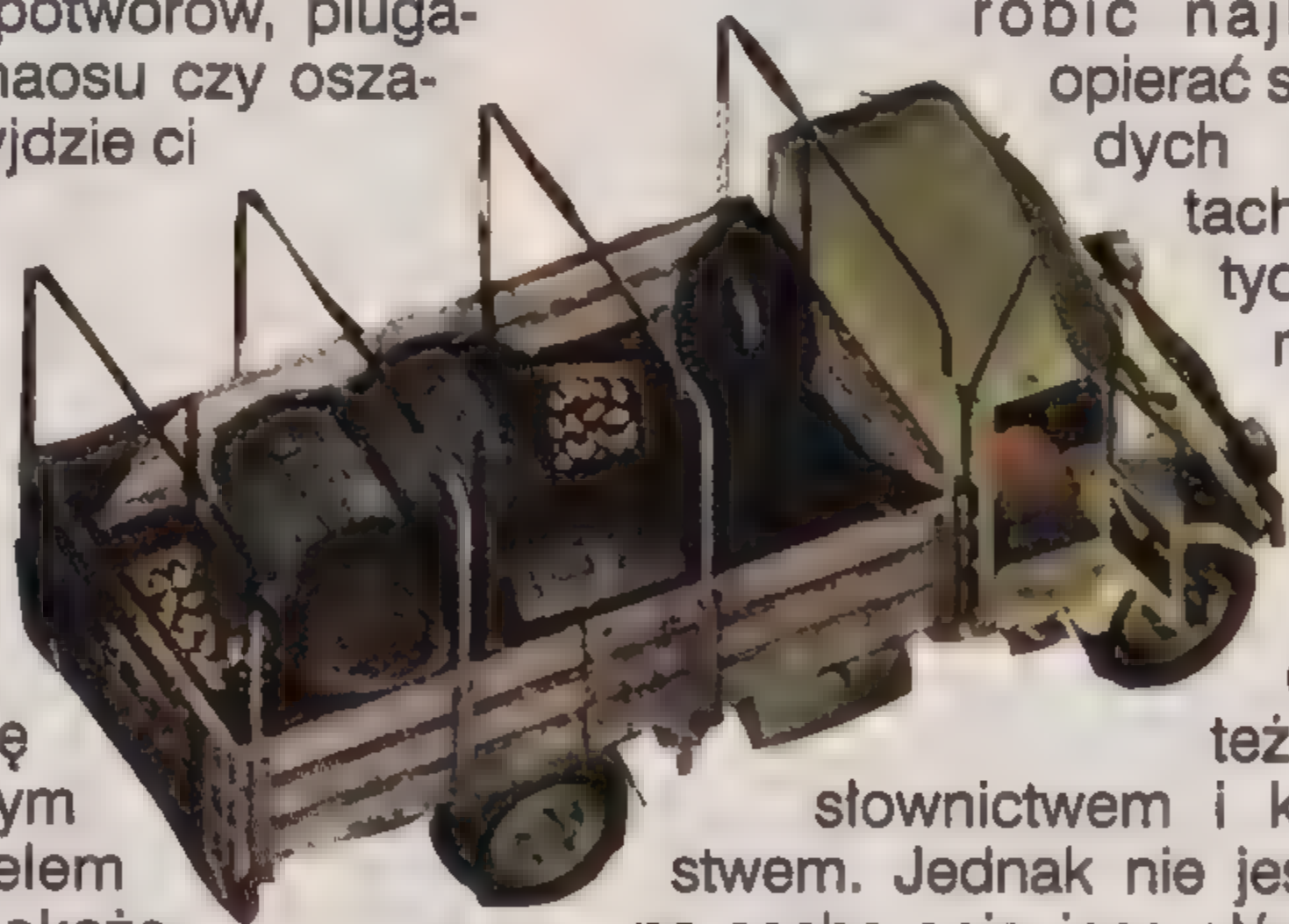
Akcję gry obserwujesz z klasycznego rzutu izometrycznego. Przez większość czasu będziesz przeczesywał ekran w poszukiwaniu nowych przed-

miotów potrzebnych do rozwiązywania kolejnych zagadek.

Nie mało czasu poświęcisz na walkę z mnożącymi się w Europie Niemcami i Rosjanami.

Za każdym pokonaniem go przeciwnika, jak i pomyślnie wykonaną czynnością, otrzymasz pewną sumę punktów doświadczenia. W przypadku przedmiotów i czynności jest to z góry ustalona suma, na którą nie masz wpływu. Doświadczenie płynące z walki będzie zmieniać się wraz ze zmianą poziomu postaci w drużynie. Podczas swych wojaży po Europie spotkasz również sprzymierzeńców, którzy przy odpowiedniej argumentacji pójdą za tobą w ogień. Jednym z pierwszych towarzyszy będzie Johann – niemiecki dezertor i alkoholik. W przyszłości spotkasz wiele innych postaci, z którymi przyjdzie ci współpracować.

Każdy kolejny poziom doświadczenia pozwoli ci wydać dodatkowy punkt rozwoju na podstawowe cechy



Charakterystyka

Sila:	8
Zręczność:	4
Inteligencja:	3
Wytrzymałość:	8
Charyzma:	4
Szybkość:	5
Szczęście:	6
Klasa pancerza:	-5
Punkty życia:	35

Silacz



Hero0

Jego siłą jest siła. Choć potrafi też używać głowy, zwłaszcza gdy trzeba wyważyć jakieś drzwi. Nie graj z nim w szachy! Wyryna ręce, gdy przegra. A przegrywa zawsze!



Tym gruchotem daleko nie zajedziesz, chociaż podobno na wojnie się nie wybrzydza... Spróbujmy...

Imię? James. Nawiąsko? Bond. James Bond. Wykształcenie? No pewnie, że... wyższe. Języki? Ten... no... francuski...



W Stalingradzie temperatura spada poniżej 40°C. Przechłodnie zamarzają w drodze do sklepu



Przyjdzie ci zwiedzić blisko połę Europy w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania dręczące bohaterów...

postaci lub specjalne umiejętności. Te ostatnie dzielą się na dwie zasadnicze kategorie: ogólne i klasowe. Do ogólnych można zaliczyć umiejętności dostępne dla wszystkich profili postaci. Wśród nich, oprócz klasycznych zdolności do posługiwania się najróżniejszymi typami uzbrojenia, znajdują się umiejętności specjalne, np. Mistrz Pięcia Śliwownicy czy też Bohater Związku Radzieckiego. Klasowe umiejętności są bezpośrednio uzależnione od profesji twojej postaci, dlatego warto spróbować swoich sił w ANOTHER WAR więcej niż raz. Atutem AW jest swój humor, zawarty nawet

w szczególności g r y . Ilość gagów

w grze jest naprawdę ogromna, a ich poziom prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Z pewnością bardzo pozytywny wpływ na humorystyczne sytuacje ma to, iż przygotowali je Polacy, dzięki czemu lepiej pasują do naszych realiów.

Natomiast system walki w AW, choć bardzo dynamiczny, nie bardzo przypadł mi do gustu. Zbyt dużo w tym wszystkim cha-

osu. Nawet uzbrojeni w szybkostrzelną broń przeciwnicy, zamiast schować się za jakąś przeszkodą i rozpocząć ostrzał, często biegają po ekranie w losowych kierunkach, oddając z rzadka strzały. Największym problemem gracza jest wskazywanie myszką szaleńczo poruszających się wrogów. Szczerze mówiąc, o wiele bardziej pasowałby tryb rozgrywania walk z podziałem na tury. Pole gry jest niewielkie, przez co większość walk odbywa się z odległości około 5 metrów. W dodatku inteligencja komputerowych przeciwników jest dość niska.

Największym bólem ANOTHER WAR jest niska jakość animowanych postaci. O ile tła, wygląd przedmiotów i interface prezentują się przyzwoicie, to animacja sprawia wrażenie trochę zacofanej. Na pierwszy rzut oka widać, iż postaci nie są cieniowane w trybie realistycznym, przez co nawet w mrocznej celi postaci promienieją. Druga sprawa, to niedopasowanie prędkości poruszania postaci do przebytego dystansu, co powoduje efekt „płynięcia”. Takie niedociągnięcia można wybaczyć grom z gatunku RPG, jednak AW ma przecież w sobie dużo elementów akcji.

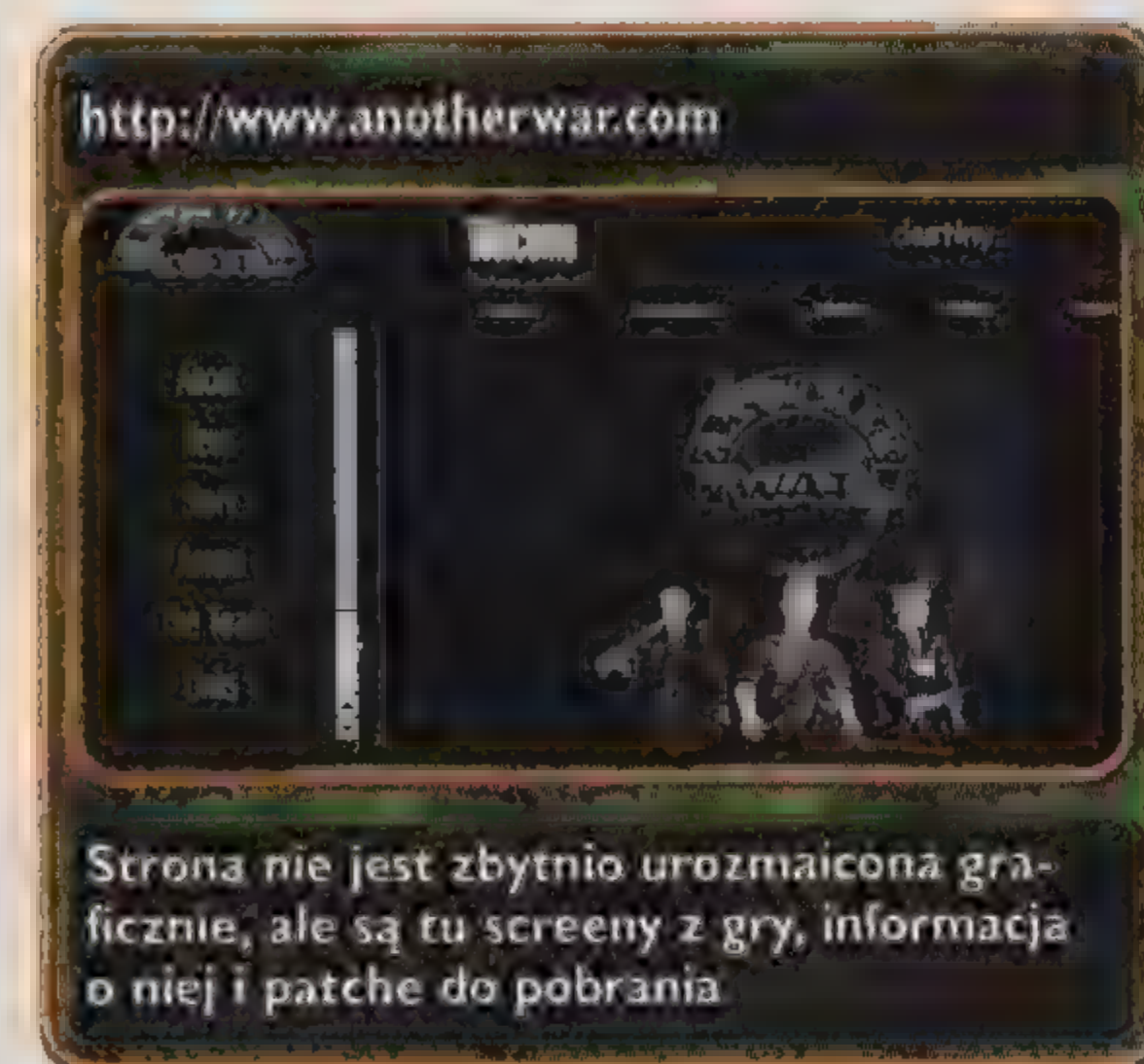
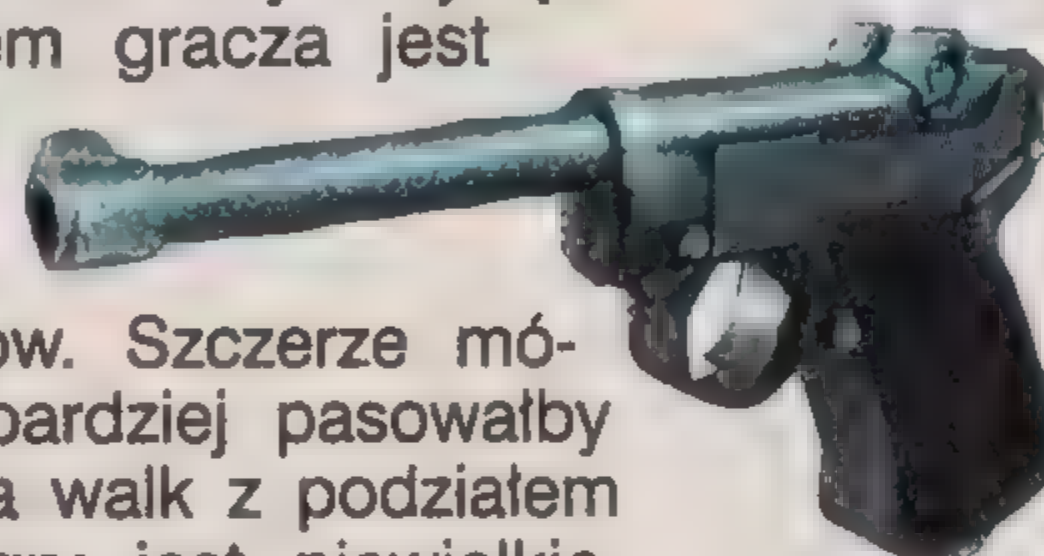
Oprawa dźwiękowa została wykonana z wielką starannością. Do nagrania wszystkich kwestii zatrudniono blisko 15 aktorów. Podczas po-

dróży towarzyszy muzyka, która ulega zmianie w zależności od miejsca, w którym się znajdujesz. Dzięki różnorodności muzycznych kawałków, możesz w pełni się zrelaksować i oddać rozwiązywaniu zagadek

oraz walce z siłami nieprzyjaciela.

Autorzy AW chcieli połączyć w grze głęboką fabułę i wartką akcję, jednak uchwycenie punktu równowagi między rozwiązywaniem zagadek

a eksterminacją nazistów chyba trochę przerosło ich umiejętności. W efekcie ANOTHER WAR nie jest ani pełnokrwistym RPG, ani pompującym emocje hack&slash. Choć grze nie udało się uniknąć niedoróbek, z pewnością warto w nią zagrać, przynajmniej ze względu na bardzo ambitne podejście do tematu.



Strona nie jest zbyt urozmaicona graficznie, ale są tu screeny z gry, informacja o niej i patche do pobrania



Miło by było zdrzemnąć się na chwilę. Jednak wróg nie śpi! Najlepiej wszystko puścić w dymem, tylko bez wszczynania alarmu.

Another War

RPG / Cieny / IM Group

Cena: 99 zł PC GBC GBA

Multi: X PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 433 MHz, 128 RAM, karta graficzna 8MB

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 4+

+ Ambitne podejście do tematu, dużo dobrego humoru, kilka różnych możliwości ukończenia

- Niedopracowane animacje postaci, prymitywny system walki, mocno uproszczony rozwój postaci

Połączenie RPG z dynamiczną grą akcji, osadzone w realiach II wojny światowej. Bardzo przyzwoita propozycja.

STARMAGEDDON

O tej grze było głośno już od jakiegoś czasu. Warto zwrócić na nią uwagę, zwłaszcza że pochodzi z polskiej stajni

Trzy lata temu skostniałe środowisko gier 3D ożywił HOMEWORLD. Na jego popularność złożyły się głównie 3 czynniki: przestrzeń kosmiczna jako miejsce akcji, prostota sterowania i rewolucyjny pomysł, czyli wprowadzenie do gry trzeciego wymiaru. Dzięki temu rozgrywka stała się niepowtarzalnym przeżyciem. Od tego czasu na rynku pojawiło się kilka podobnych gier, ale żadna spośród nich nie powtórzyła sukcesu HOMEWORLD. Tytułem, który ma taką szansę, jest produkt polskiej firmy Lemon Interactive. Jak piszą sami autorzy, ma to być gra, która nie tyle pchnie strategię czasu rzeczywistego w nowe rejony, lecz wykorzysta wszystko to, co dotychczas było w nich najlepsze. Piszą również, że kosmiczne bitwy mają być jedynie tłem do pokazania uczuć, jakie targają ludźmi i przedstawicielami obcych ras podczas walki, a fabułę gry można porównać do najlepszych książek z gatunku space opera, jak choćby „Gwiazdy, moje przeznaczenie” Ballarda.

Ludzkość osiągnęła tak wysoki stopień rozwoju technologicznego, że podróże kosmiczne na duże odległości, sięgające dziesiątków lat świetlnych, przestały być problemem. Sondy kosmiczne bezustannie poszukują nowych światów, które mogłyby stać się domami dla ludzi. Jak dotąd znaleziono dwie takie planety. Jedną stosunkowo blisko Ziemi, w układzie Alpha Centauri, drugą odkryto niedawno w pobliżu Aldebaraana, w odległości 68 lat świetlnych od planety-matki. W jej kie-



Grafika STARMAGEDDON jest naprawdę śliczna. Spójrz zresztą na screeny!

runku wyruszają trzy potężne kolonizacyjne statki kosmiczne – Behemoty, pilotowane przez ludzi posiadających możliwość psychicznego kontrolowania tych potężnych okrętów-baz. Niestety, w trakcie drogi zostają zaatakowane przez flotyllę okrętów obcej cywilizacji. Rozpoczyna się wojna.

Tło „historyczne” gry jest nieco banalne. Ma za zadanie posłużyć jedynie jako krótkie wprowadzenie do konfliktu, w którym liczyć się już będzie twoja spraw-

ność manualna i umysłowa.

W grze istnieją trzy rasy: ludzie, demony i Vitechy, lecz gracz może kontrolować jedynie dwie pierwsze.

Dostępne są dwie kampanie, w których przewijają się wspólne wątki fabularne, widziane z odmiennej perspektywy. Każda rasa posiada

swoje unikatowe charakterystyki, przykładowo ludzka technologia umożliwia tworzenie stosunkowo szybkich, choć

raczej słabo uzbrojonych okrętów, natomiast jednostki demonów są wol-

Czy te rozbłyskujące szescianiki to jakieś zadanie geometryczne?

niejsze i nieco mniej zwrotne, lecz dysponują silniejszym uzbrojeniem. Co do trzeciej rasy? O jej zaawansowaniu technologicznym niech świadczy fakt, że zdobywa energię, przejmując ją z silników statków ras obcych. Przedstawiciele dwóch pierwszych ras muszą ją czerpać z przetwarzania asteroidów znalezionych w kosmicznej pustce.

Uwagę zwraca interfejs gry. Oprócz standardowych rozwiązań, jak wskazywanie kierunku ruchu bądź celu ataku lewym przyciskiem myszki, na ekranie praktycznie cały czas widzisz radar i mapę konfliktu. Masz także dostęp do menu rozwoju technologii. Widoczne są panele pomagające w ustalaniu odległości, na jaką przemieszczasz swoje jednostki. Szczerze powiedziawszy, interfejs ruchu, związany z wprowadzeniem trzeciego wymiaru przestrzeni, początkowo wydał mi się zdecydowanie mało przyjazny dla użytkownika, jednak po kilku godzinach przyzwyczaiłem się do niego i nie przeszkadzał w grze. Przed rozpoczęciem właściwej rozrywki warto spędzić parę minut na oswajaniu się z wydawanymi rozkazami, a zwłaszcza z dobieraniem odległości, na jaką posyła się własne jednostki. Na ekranie widzisz pewną wskazówkę graficzną, związaną z tym zagadnieniem. Kiedy kursor, którym kierujesz swoją jednostką, znajduje się w pobliżu jakiegoś obiektu, na monitorze widzisz promień łączący te dwa obiekty. Zdecydowanie usprawnia to kierowanie ruchem twoich jednostek.

Ciekawą innowacją jest automatyczny dobór formacji, odpowiedniej do zleconego zadania. Przykładowo, grupa okrętów, którym nakazano zaatakowanie wroga, automatycznie przybierze taką formację, jaka pozwoli najbardziej efektywnie wykorzystać broń i zwrotność jednostek wchodzących w skład grupy. Od samego począt-

ku gry widać, że autorzy położyli duży nacisk na grafikę programu. Silnik gry generuje w czasie rzeczywistym złożone efekty świetlne, co szczególnie dobrze widoczne jest przy okazji wszelkiego rodzaju eksplozji. Całości dopełniają dopracowane tła, a także mnogość obiektów, jakie można spotkać w przestrzeni: od asteroidów, do bram przestrzennych. Wszyscy posiadacze starszego sprzętu ucieszą się zapewne z wiadomości, że gra automatycznie dostosuje jakość grafiki do możliwości ich blaszaka tak, by w trakcie wielkich bitew to, co widzisz na ekranie, nie zamieniało się w pokaz slajdów.

I na zakończenie słowo o muzyce. Otóż nie zrobiła na mnie większego wrażenia. Ot, taka muzyczka, rozbrzmiewająca w tle kosmicznych potyczek. Zwróć jednak uwagę, że zmienia się dynamicznie. Kiedy zajmujesz się spokojnym lotem lub zbieraniem materiałów, słychać spokojne dźwięki, które w chwili rozpoczęcia walki płynnie przechodzą w ostre, szybsze rytmy.

Mówiąc krótko, wszyscy fani HOMEWORLDA powinni być więcej niż zadowoleni.

Na Ziemi zapanowała
ciśnięcie i lęk
pokrzyk - nowego domu



Strony kosmosu wyłania się do ataku
Po wojnie zostanie tylko wspomnienie



Ja to nie wiem, ale, gdy tylko ktoś podopieczny, nie wiadomo jakimi skowronkami
Kosmos - to raz i zawsze nie była banda Onieję, którzy też mają na niego ciropkę

<http://www.lemon-interactive.com>



Witryna firmy. Oficjalna strona gry STARMAGEDDON mieści się pod adresem
<http://starmageddon.gry-online.pl>

Starmageddon

4

RTS / Lemon Interactive

Cena: 49,90 zł PC GBC GBA

Multi: X PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 4

+ Wspaniała grafika, dobra grywalność, klimat kosmicznej rozrywki

- Interfejs sterowania początkowo niejasny, muzyka mogłaby być bardziej urozmaicona

Ta gra powinna przypaść do gustu wszystkim miłośnikom kosmicznych RTS-ów, którzy rozmawiali się w HOMEWORLD

BLOOD OMEN 2

Jeśli myślisz, że Dracula był największym krwiopicą na świecie, to znaczy, że nie znasz jeszcze Kaina. A powinieneś! Bardzo sympatyczny osobnik... Poznajcie się!

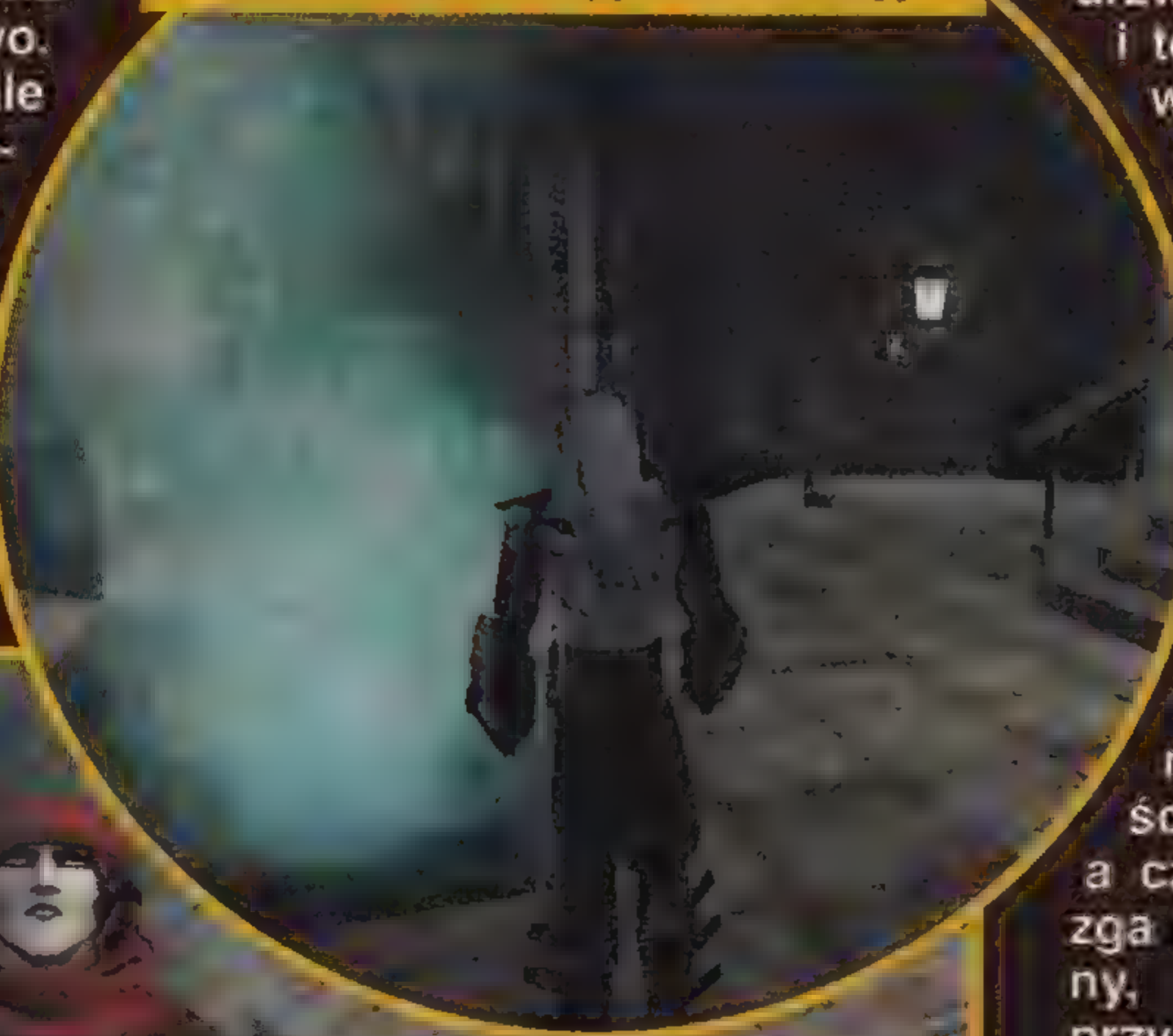
Kain powrócił! Żadny świeżej krwi postrach Nosgoth znów rusza na polowanie, pozostawiając za sobą ludzkie wnętrza, kałuże czerwonej posoki i echa wrzasków przerażonych ofiar. Armia jego wampirów została zniszczona przez Sarafana, wojennego przywódcę ludzkiej rasy, a sam Kain pokonany. Nastąpiła pora zemsty i próby odzyskania swojego dziedzictwa. Wenda Kaina zapowiada się wyjątkowo krwawo.

Krwawo w tym przypadku wcale nie znaczy ciekawie. Już na początku można zauważyć, że BLOOD OMEN 2 mógłby być produktem o wiele bardziej dopracowanym pod niemal każdym względem i stać się dzięki temu przebojem. A tak, gracze otrzymali produkt jedynie dobry, bez wodotry-

sków i piana z zachwyty. Jest to przykład na to, jak można nie wykorzystać drzemającego w danym tytule potencjału.

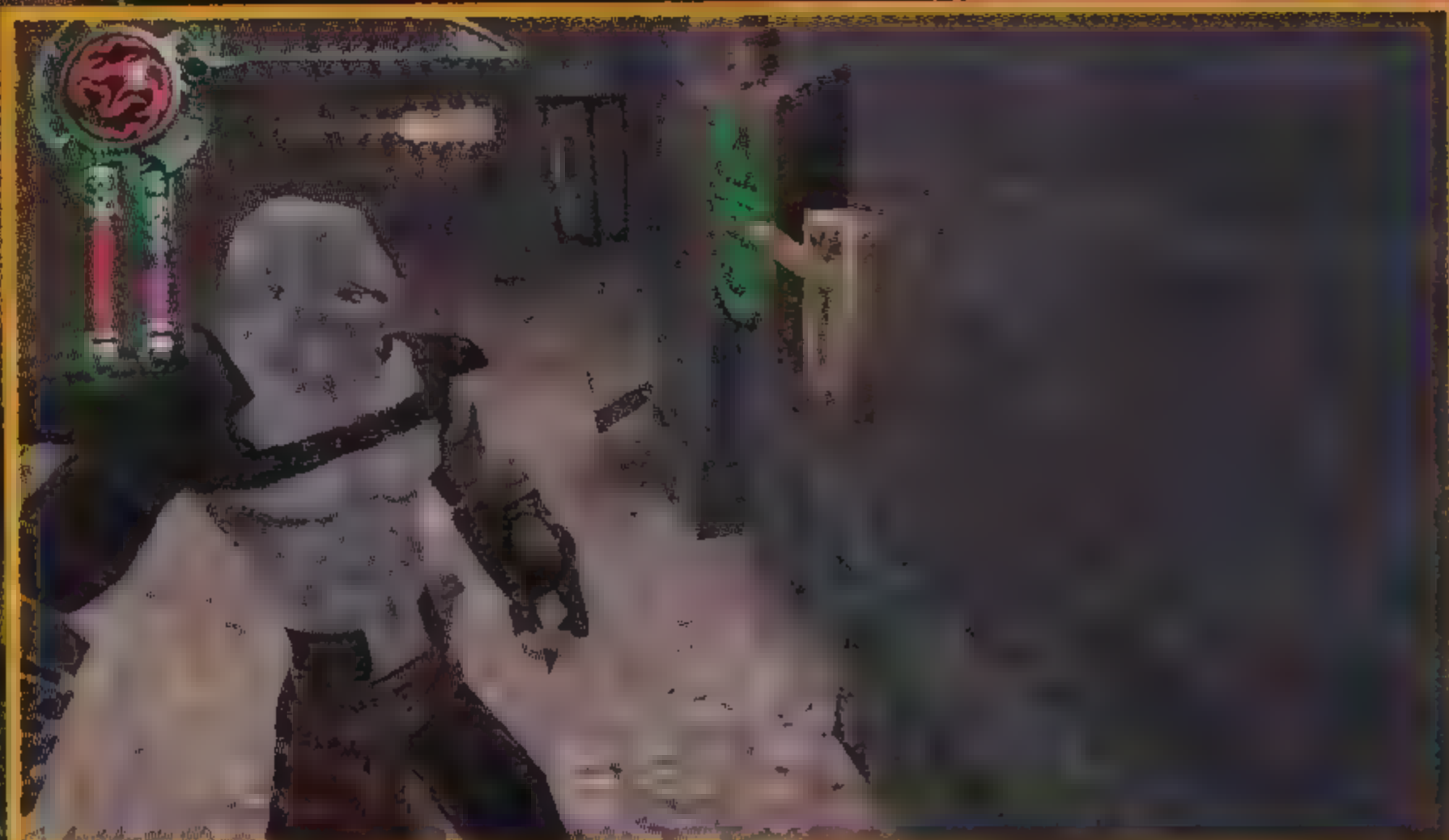
Podstawowym zarzutem w stosunku do drugiej części przygód Kaina jest jej totalna liniowość. Jak bowiem można nazwać sytuację,

Hmm... ciekawe, jaką grupę krwi ma ten nieszczęśnik pod ścianą. Na podwieczorek preferuję coś z B Rh (-)

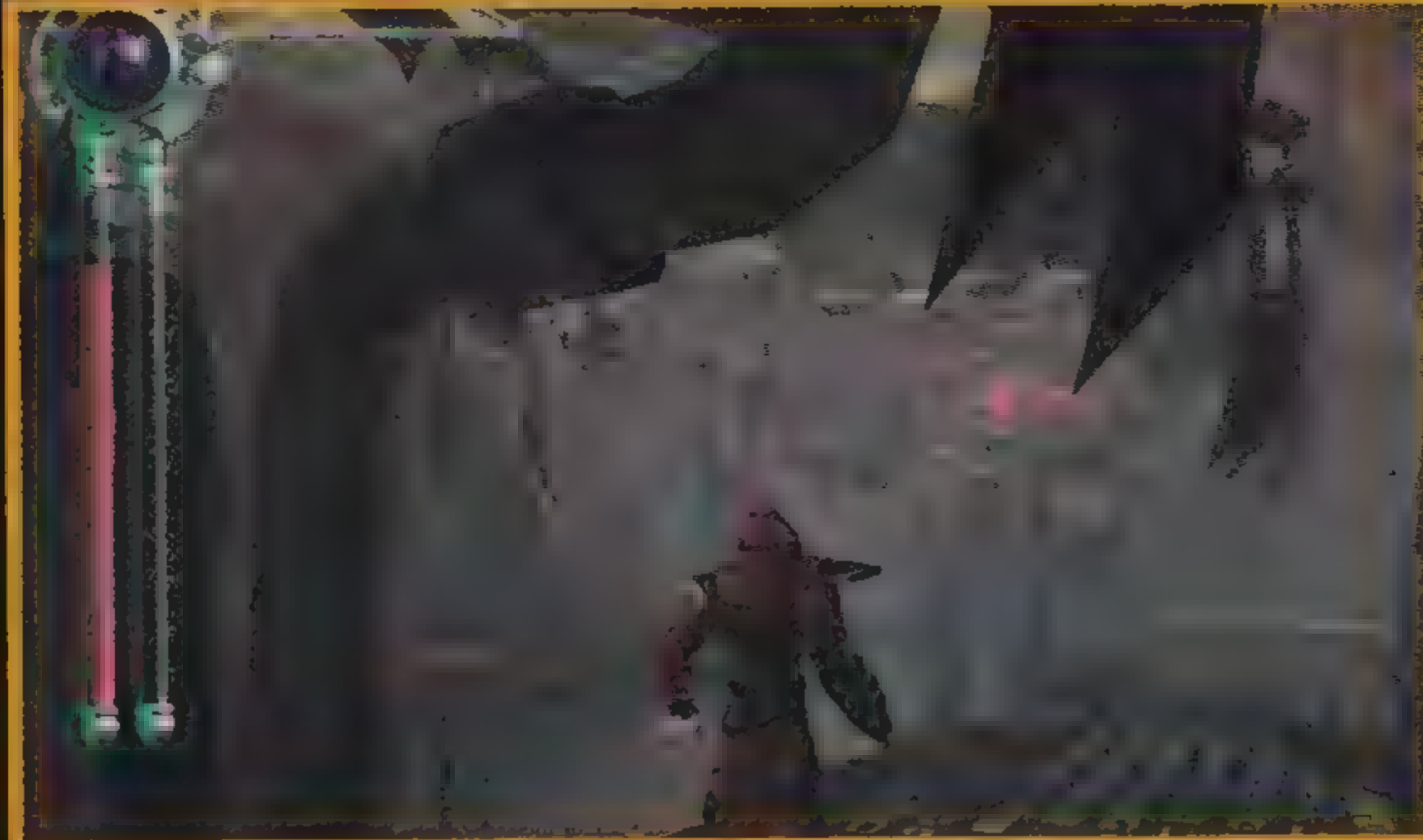


Postać głównego bohatera rzeczywiście prezentuje się ciekawie. Co z tego, skoro cała grafika nosi piętno niedopracowania i braku rozsądnej ilości detali...

gdzie podczas przemierzania Nosgothu nie ma mowy o jakiegokolwiek swobodnej eksploracji terenu, a jedyną rzecz, którą wykonujesz, to ciągła walka, napieranie do przodu, odnajdywanie dźwigni otwierających drzwi na kolejne etapy i to bez możliwości powrotu we wcześniejsze rejony? I tak w kółko! Brak jakichkolwiek zadań, questów, zagadek czy też swobodnego wybierania drogi! Jakby to nie wyglądało, jest to krok wstecz! Ci, którzy pamiętają jeszcze pierwszą część BLOOD OMEN, poczują się zawiedzeni. Również walka nie jest żadnym wyzwaniem. Fakt, że trup ściele się gęsto, a czerwona jucha bryzgna na wszystkie strony, niedostatecznie przysłania niedoróbki techniczne. Teoretycznie do wykonania masz tylko trzy ciosy połączone w efektowne combo. W walce możesz wykorzystać szereg znalezionych broni, ale co z tego, skoro za każdym razem bijatyka wygląda tak samo. W praktyce istnieje jeszcze możliwość złapania ofiary „za frakki” i zadania jej dalszych ciosów.



Znajdź dzwignię, a drzwi na końcu korytarza otworzą się. Ludzie, przecież to są jakieś żarty. Kain zasługuje na więcej!



Niektóre pomieszczenia zachwycają swym wystrojem. Gdyby jeszcze postarano się o kilka innych udoskonaleń graficznych...

Możliwe jest też wykonanie czegoś w rodzaju fatality (definitywnego dobitcia przeciwnika), jak np. skrecenie karku. Nie można nie wspomnieć o konieczności wysysania krwi z poległych ofiar. Regeneruje ona siły vitalne Kaina. Wszystko na pierwszy rzut oka wygląda zadowalająco, ale to tylko pozory. Po dłuższym graniu schematyczność widać na każdym kroku. Pojedyunki ograniczają się do bezmyślnego uderzania w klawisze.

Jeśli twój atak zostanie zablokowany, możesz liczyć na bolesną ripostę w postaci ciosów przeciwnika.

Gra stwarza wrażenie prostej produkcji dla masowego odbiorcy. Wszystko dzieje się bardzo szybko i nie ma czasu na przemyślenie czy jakiegokolwiek zastanowienie nad kolejnym

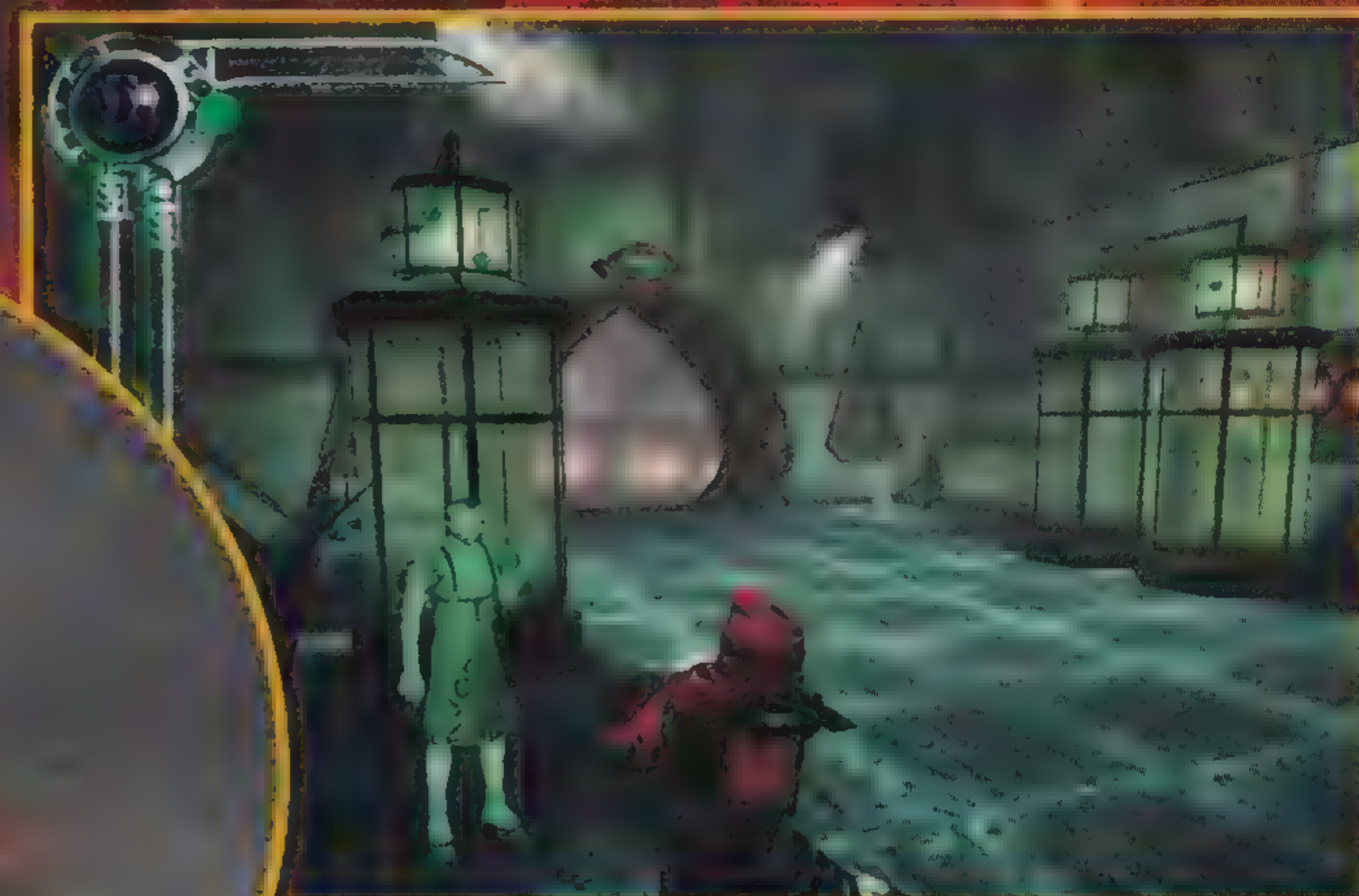
krokiem. Śmieszają też takie elementy, jak scenariusz oparty na powstaniu wampirów przeciwko ludziom, czy też dziwny sposób zdobywania przez Kaina zdolności specjalnych, które znaleźć można po prostu w... skrzynkach. Wygląda to, jakby ktoś miał dobry pomysł na grę, ale okazało się, że na jej stworzenie ma tylko miesiąc. Na siłę więc poupychał różne dziwne elementy, zastosował prosty system walki i płytkie tło fabularne. To niedopuszczalne!

Drugi BLOOD OMEN niestety nie poraża jakością oprawy graficznej. Faktem jest, że animacje są wyjątkowo płynne i na odpowiednim sprzecznie nic podczas gry się nie zacina, ale sam świat gry wygląda jakby stworzony został dla potrzeb pierwszych układów graficznych Voodoo. Nie jest to może wielką wadą i małą liczbą detali czy

też proste tekstury nie przeszkadzają podczas grania, ale sprawia to wszystko wrażenie pójścia na wyjątkową łatwiznę. W porównaniu z niedawno wydanym SOUL REAVER 2 z tej samej serii dużych różnic dopatrzeć się nie można, ale jak pamiętasz, przygody Razziela toczyły się w większości na otwartych terenach i tam grafika robiła odpowiednie wrażenie. Tutaj tak nie jest. Akcja BLOOD OMEN 2 toczy się w ciasnych pomieszczeniach i na średniowiecznych dziedzińcach, a wszelkie niedoróbki graficzne starają się maskować wszędobylskie ciemności. Mówiąc o animacji, nie miałem na myśli tej dotyczącej bohatera i postaci występujących w grze. Bardzo słabutki motion-capture w obecnych czasach jest co najmniej nie na miejscu. Wszystko zdaje się nieco ratować bardzo klimatyczna muzyka i dźwięki, za które rzeczywiście programistom należy się duży plus.

Czy w związku z tym BLOOD OMEN 2 skazany jest na porażkę? Niekoniecznie. Tytuł z tradycjami zawsze znajdzie zwolenników. Gra spodoba się na pewno wszystkim fanom serii, jak i tym, którzy cenią mroczny klimat, wartką akcją i dużo krwi na ekranie. Jeśli nie razi cię prostacka rozgrywka, infantylne zagadki i brak jakiegokolwiek głębi w fabule, jest to produkt właśnie dla ciebie. Szkoda tylko, że wymagający odbiorca może poczuć się zawiedzony.

Jak wiadomo, wampiry żywią się krwią. Nie możesz przecież dopuścić, aby Kain biegał głodny...



Przepraszam bardzo, którą do baku-bakowa? Tam, gdzie ci chłopcy stoją? Dziękuję panu... znaczy się pani. Nieważne!

Ha! Czyżby siedziba innowierców? Zapamiętaj raz na zawsze, że z królem wampirów się nie zadziera!

<http://www.eidosinteractive.com>



Tutaj znajdziesz odnośnik do strony poświęconej grze. Witrynę wykonano we flashu i zawiera naprawdę sporo materiałów

Blood Omen 2

3+

TPP / Eidos / IM Group

Cena: 139 zł

PC

GBC

GBA

Multi: ✓

PSX

PS2

DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 1.8 GB na HDD

Grafika

4

Dźwięk

4

Frajda

3

+

Postać głównego bohatera. Rozgrywka potrafi rzeczywiście wciągnąć

-

Przeciętne wykonanie, liniowość akcji... To nie to, na co wszyscy czekali od pięciu lat!

BLOOD OMEN 2 to gra jedynie dobra. Nie zniechęć jednak do siebie fanów serii i graczy ceniących hektolitry rozlewanej krwi

Tekst: Michał „Kroger” Cichy

CAPITALISM II

Chcesz zarobić kilka milionów dolarów i udać się na emeryturę?

Zdecydowana większość gier komputerowych nie wymaga jakiegokolwiek wysiłku umysłowego. Rozwalanie setek potworów czy szybka jazda sportowym wozem zbytnio nie rozwija. Takie gry nadają się idealnie na ciężkie dni. Przychodzą jednak takie chwile, że chciałbyś choć trochę poużywać swoich szarych komórek. Najlepszym rozwiązaniem jest niewątpliwie gra ekonomiczna.

Niestety, tego rodzaju produkty nie ukazują się zbyt często na naszym rynku, dlatego też każdemu tytułowi należącemu do tej kategorii warto poświęcić trochę uwagi. Właśnie do sklepów zawitał CAPITALISM 2, jedna z lepiej zapowiadających się gier ekonomicznych. Wcielasz się w niej w prawdziwego kapitalistę, którego zadanie polega na nieustannym pomnażaniu majątku. Zabrzmi to może dość trywialnie, ale nie jest to taka łatwa sprawa.

Gra obejmuje większość zagadnień współczesnej gospodarki, począwszy od wydobywania surowców, poprzez produkcję i sprzedaż gotowych produktów, a skończywszy na inwestycjach giełdowych. Najprościej jest oczywiście zacząć od handlu. Jednak tu czeka cię pierwszy problem: który rodzaj sklepu zbudować? A to dopiero początek kłopotów. W zależności od wybranego typu sklepu możesz sprzedawać w nim 60 różnych produktów. Wybudowanie prawidłowego łańcucha produkcyjnego, który zaspokajałby popyt na dane dobra, graniczy praktycznie z cudem. Zawsze czegoś jest za mało lub za dużo. W skrajnych przypadkach okazuje się, że jeden z dostawców zaprzestaje handlować potrzebnym

ci surowcem. Jeśli weźmiesz pod uwagę fakt, że możesz wytwarzać 90 produktów z dwudziestu surowców naturalnych oraz kilkunastu mineralnych, to otrzymujesz naprawdę ogromną liczbą możliwych kombinacji.

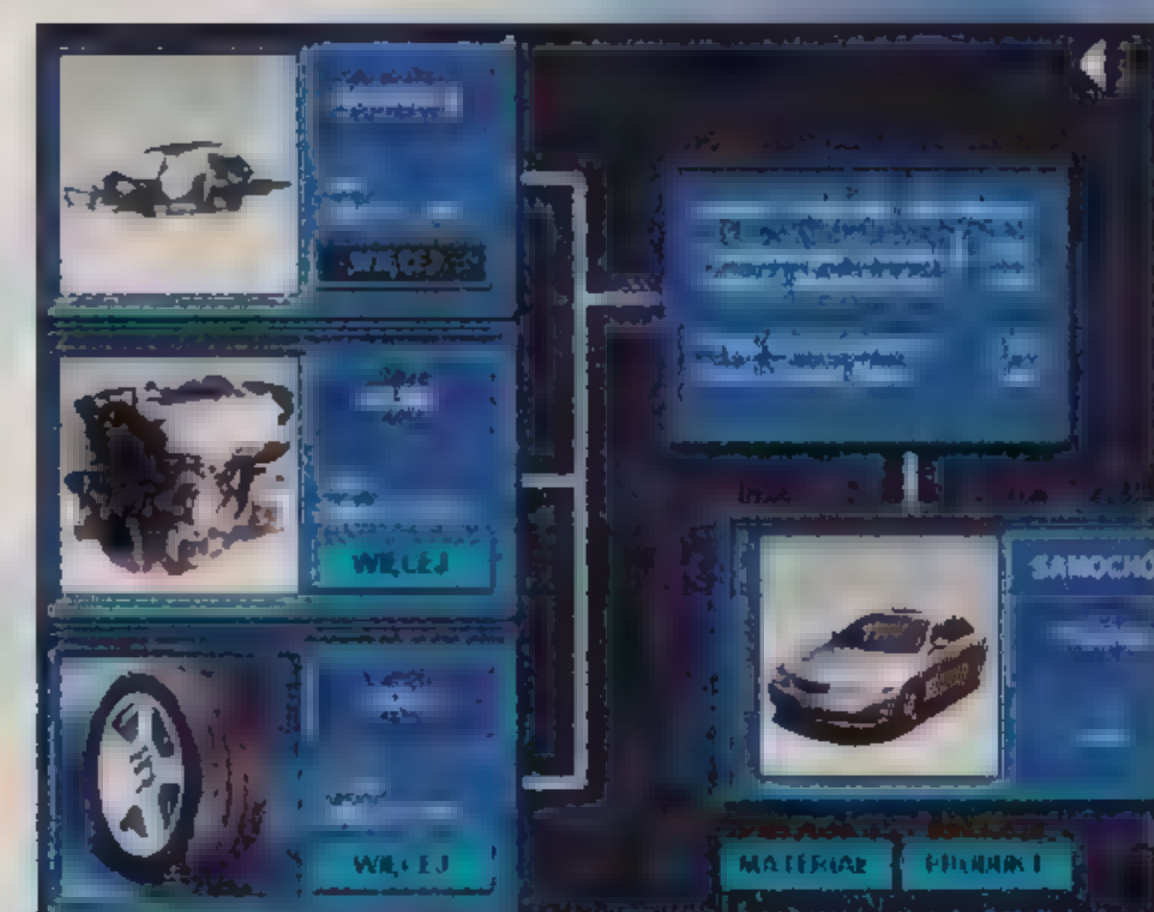
Produkcja i sprzedaż wszelakich dóbr to tylko część twojego zadania. Do odniesienia sukcesu będą ci potrzebne szerokie badania nad unowocześnianiem produktów. Zamiast budować własne laboratoria, możesz odkupić gotowe technologie od konkurentów. Za odpowiednią opłatą możesz przejąć także ich fabryki i sklepy. Jeśli jednak nie chcesz być przemy-

słowcem, powinieneś zainwestować fundusze w media (prasa, radio i telewizja) albo w nieruchomości. Przyszłych maklerów zainteresuje też możliwość grania na giełdzie.

Można spokojnie powiedzieć, że jest to najdoskonalsza symulacja firmy, jaka kiedykolwiek powstała. To rewelacyjne odwzorowanie rzeczywistości wpływa bardzo istotnie na poziom rozgrywki. CAPITALISM 2 to niewątpliwie najtrudniejsza gra ekonomiczna, jaka dotychczas ukazała się na rynku. Zanim zorientujesz się, na czym to wszystko polega, minie naprawdę dużo czasu.

Na koniec zostawiłem wrażenia audiowizualne. Widok mapy to znany z SimCity rzut izometryczny. Jak na grę ekonomiczną, grafika stoi na dość przyzwoitym poziomie. Trochę gorzej jest z dźwiękiem. Wpraw-

dzie dostępnych jest sporo utworów, jednak wszystkie podchodzą pod techn. CAPITALISM 2 to gra dla fanatyków strategii ekonomicznych. Jeśli masz zamiar w przyszłości zarządzać jakimkolwiek przedsiębiorstwem, jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa.



Połącz karoserię, silnik i cztery koła, a zbudujesz samochód. Łatwe, nie?

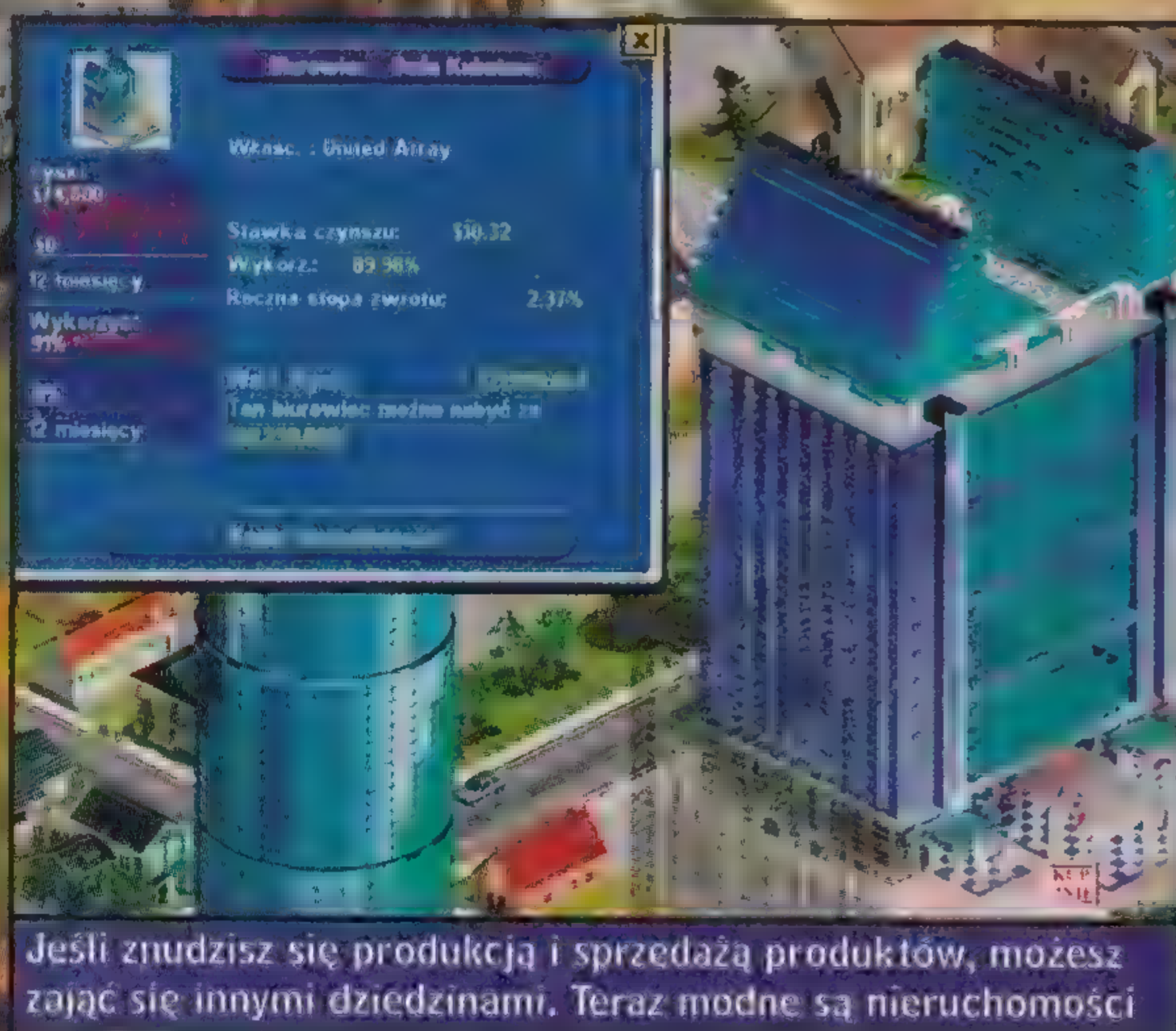
Baton owocowy		Przekąski	
Wolumen	KL	SREDNIO	
12 miesięcy	Cena \$0.92	Jak odc 16	60
	Marka 14	Ogólnie 12	49
Ośrodek U-R		Przekąski	
Wolumen	KL	SREDNIO	
12 miesięcy	Cena \$1.50	Jak odc 9	73
	Marka 24	Ogólnie 10	49
Ciepła ciemna		Przekąski	
Wolumen	KL	SREDNIO	
12 miesięcy	Cena \$0.94	Jak odc 17	62
	Marka 25	Ogólnie 17	38

Rynek przekąsek został opanowany, teraz nadszedł czas na desery

<http://www.ubi.com/us/games/capitalism2>



Niestety, producent gry się nie wysilił. Na stronie nie znajdziesz nic ciekawego, kuleje także część z grafiką



Capitalism 2

Ekonomiczno / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 99 zł PC GBC GBA Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 400MHz, 128 MB RAM, 150 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 4

+ Gra doskonale odzwierciedla rynkowe realia, dobra dla wszystkich przyszłych ekonomistów...

- ...i dlatego jest bardzo skomplikowana. Nawet studenci ekonomii mogą mieć z nią problemy

CAPITALISM 2 to gra przeznaczona dla przyszłych dyrektorów. Zwykli śmiertelnicy nie powinni zaprzętać sobie nią głowy



GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



**Luigi's
Mansion**

Bardzo Cię wystraszy.

Life's a game

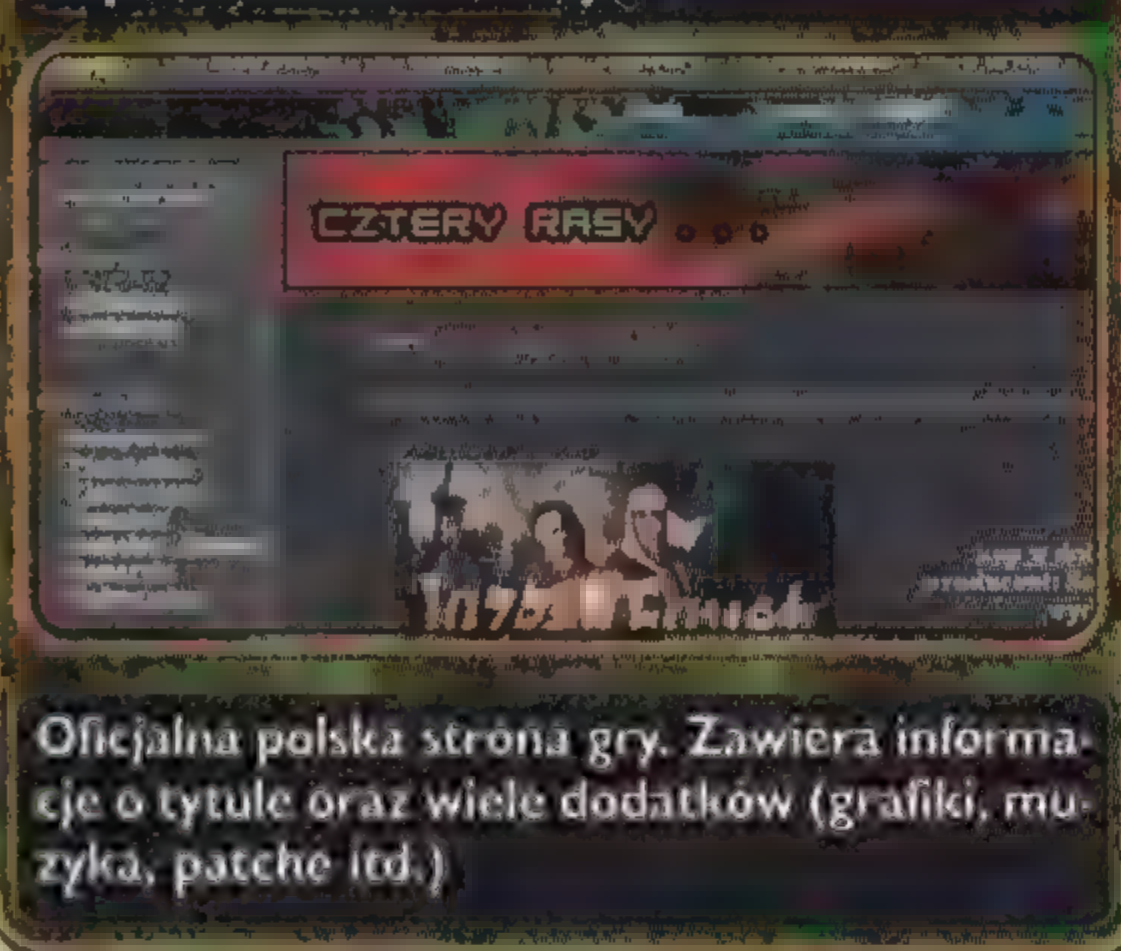
Jazz and Faust

To „coś” przypominające amulet jest w rzeczywistości kieszenią. Ale nie tak prosto się o tym przekonać

Dwaj główni bohaterowie: brunet Jazz i blondyn Faust. Od ciebie zależy, którego poprowadzisz

**Przygodówka
rozgrywająca się
na Bliskim
Wschodzie?
A czemu nie?!**

<http://www.manta.com.pl>



Oficjalna polska strona gry. Zawiera informacje o tytule oraz wiele dodatków (grafiki, muzyka, patche itd.)

Jazz jest pechowym przemysłowcem, który często popada w tarapaty. Faust natomiast to romantyk, który na swoim statku często oddaje się marzeniom. Wybór bohatera należy do ciebie, a decyzję podejmujesz już na samym początku zabawy.

Gra każdym z bohaterów jest troszkę inna. Spotykasz co prawda te same postacie, rozwiązujesz te same zagadki, jednak każdy z nich posiada indywidualne elementy, o których przekonasz się podczas zabawy. Zdarza się, iż grając Jazzem, możesz podnieść jakiś przedmiot, natomiast Faustem – tylko mu się przyjrzeć, bo na nic ci się nie przyda. Warto jeszcze dodać, że bohaterowie gry mogą spotkać się w trakcie przygody!

Akcja toczy się w trzech miejscach: na pustyni, w miasteczku handlowym oraz na wyspie położonej gdzieś pośrodku oceanu. Podczas zwiedzania blisko 70 lokacji w tych miejscach musisz rozwiązać blisko 175 zagadek, co stanowi bardzo imponującą liczbę. Zagadki te są naprawdę ciekawe i nie odczuwa się, że zostały wrzu-

cone na siłę. Postaci, mających cokolwiek wspólnego z twoją przygodą, jest w grze około 60. Nie z każdą możesz porozmawiać,

gdyż wiele z nich chce, żebyś najpierw coś dla nich zrobił lub im zapłacił.

Interfejs nie jest zły, jednak czasami zawodzi. Najbardziej denerwuje to, że często nie widać, dokąd prowadzi ścieżka, ponieważ jej opis chowa się poza obszarem ekranu. Czasem trudno znaleźć przedmioty, które można zebrać. Plusem jest sprowadzenie wszystkiego do obsługi dwoma klawiszami.

Bardzo dobrze, że autorzy umożliwili podbieganie. Zdecydowanie skraca to czas poruszania się po lokacji, tym bardziej, że twój bohater często zamiast wybierać drogę prostszą, na siłę idzie dłuższą.

Grafika jest bardzo ładna, szczególnie miłe wrażenie robią lokacje zawierające dużo detali. Szkoda jedynie, że są one praktycznie martwe. Postacie, które napotkasz na swojej drodze, również wy-

konano estetycznie, choć można powiedzieć, że trochę zbyt prosto. Wielka szkoda, że ani podczas animacji (które nawiasem mówiąc są dobre), ani gry, żadna nie porusza ustami. To taki mały szczegół, który jednak się odczuwa.

Prawdę mówiąc, to gra powinna nosić tytuł TANIA I NATASZA, ponieważ dwaj główni bohaterowie, szczególnie z twarzy, wyglądają raczej na kobiety. Jest to spowodowane charakterystyczną kreską twórców – wiele rzeczy przypomina tutaj mój ukochany podręcznik do języka rosyjskiego :)

Największy minus gry stanowi muzyka. W ogóle nie pasuje do miejsc, w których przebywasz i nie buduje za bardzo klimatu. Jakby tego było mało, w kółko leci jeden utwór, co potrafi po dłuższym czasie doprowadzić do szału. Proponuję ci od razu go wyłączyć.

Gra ukaże się w pierwszym kwartale tego roku i zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Jak to wypadnie, nie wiem, gdyż wersja, w którą miałem okazję grać, była pomieszaniem języka rosyjskiego i angielskiego. JAZZ i FAUST to propozycja na poziomie, jednak, szczerze powiedziawszy, niezbyt nowatorska.



Pamiątkowe zdjęcie przed tawerną... oczywiście po udanej imprezie. Niestety, mnie nie zaprosili! A tak się starałem zaprzyjaźnić z bohaterami!

Jaaz&Faust

Adventure / Saturn Plus / Manta Multimedia

Cena: 79,90 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium II 266MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D

Grafika **4** Dźwięk **3-** Frajda **4-**

+ Ładna grafika, dużo zagadek i postaci, które spotkasz po drodze

- Momentami trochę nudna, kiepska i mało urozmaicona muzyka

Prawdę mówiąc, żadna rewelacja, choć uważam, że warto pograć, choćby przez chwilę... Teraz trudno czymś zaskoczyć



MUMINKI

W Dolinie Muminków

TEST - PC 6/02

Muminki tu, Muminki tam! Jeden stoi nawet na moim biurku i patrzy na mnie wymownym wzrokiem :)



Logiczne zabawy z bohaterami kreskówek prosto ze Skandynawii cieszą się w Polsce dużym powodzeniem. To już trzecia odsłona ich przygód i kolejna, solidna dawka łamigłówek dla najmłodszych. Tym razem pod młotek poszła Dolina Muminków i tutaj właśnie toczy się akcja gry.

Podobnie jak w poprzednich częściach, szarady nie są zbyt skomplikowane, ale wnoszą bardzo dużą dawkę elementów edukacyjnych, przy okazji motywując do zabawy. Na przemian łamigłówka i gra to coś, co sprawia, że najmłodszy z żalem odchodzi od monitora. Wszyscy znani i lubiani bohaterowie, tacy jak Muminek, Włóczykij czy też Mała Mi, pomagają ci w wykonywaniu

powierzonych zadań, a czasami nawet dane jest ci wcielić się w jednego z nich!

MUMINKI nigdy nie były produktem najwyższej jakości jeśli chodzi o wykonanie techniczne. Mimo to najmłodszy odbiorca, bo do nich adresowany jest produkt, nie zawiodą się. Sporo śmiesznych gagów i klimat znany z dobranocek udzieli się każdemu. A teraz wybac mi, ale muszę wyprowadzić mojego Mumi- na na spacer...



Muminki: W dolinie Muminków
www.cdprojekt.info
cena: 49,90 zł

4

EXTREMELY Goofy SKATEBOARDING

Fajtlapa z kreskówek Disney'a próbuje swoich sił na deskorolce

Goofy na deskorolce to jak ston w składzie porcelany. Nie obejdzie się więc bez sporej ilości zabawy i śmiesznych sytuacji. Wcielasz się w rolę Goofy'ego lub jego synka Maxa i wgłębiasz się w tajniki jazdy na desce. Dwanaście torów w czterech różnych scene-

riach wypełniono po brzegi bonusami i różnymi przyrządami, na których będziesz mógł wykonywać triki. Możliwość skorzystania z half-pipe i zawody pokazowe powinny zadowolić nie tylko najmłodszych graczy.

Atrakcyjna grafika i płynna animacja, sporo opcji konfiguracyjnych oraz wysoka grywalność to atuty komputerowego wydania przygód Goofy'ego. Tylko ta cena... Jak na grę dla młodszego odbiorcy jest stanowczo za wysoka.



Goofy - Szaleństwo na desce

www.disney.com
cena: 79,90 zł

4+

Nowy, dobry film Disney'a, kolejna dobra gra!

Disney's THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Przygody króla w jego nowych szatach zdążyły już rozbawić wielu kinomanów. Przyszła pora na graczy komputerowych. Teraz ty będziesz musiał pomóc zamienionemu nie-fartownie w lamę przywódcy i doprowadzić do tego, że ponownie zasiądzie na tronie, tym razem pod postacią człowieka. Trójwymiarowa platformówka, w której

akcję oglądasz z perspektywy trzeciej osoby, to standard dla gier Disney Interactive. Kierując poczynaniami sympatycznej lamy, napotkasz na swojej drodze wiele łamigłówek – nie tylko intelektualnych. Dzięki takim zdolnościom jak skakanie, boksowanie czy też kłus bez problemu poradzisz sobie z przeciwnikami i wszelkimi przeszkodami.

Prosta grafika, w rozdzielczości sięgającej 1600x1200, prezentuje się wyjątkowo ładnie i chodzi płynnie nawet na słabszych maszynach. Znane z filmu motywy muzyczne i prze zabawne dialogi sprawiają, że z chęcią przejdiesz całą grę, łącznie z ostatnimi poziomami.



Nowe szaty króla

www.disney.com
cena: 49,90 zł

4+



PRIMITIVE WARS

Elfy, dinozaury, demony? Ejże! Okazuje się, że ta gra nie jest wcale taka prymitywna...



Spotkanie z grupą tak dziwnych skrzydlatych stworów raczej cię nie ucieszy

O pisywaniu nas niedawno PRIMITIVE WARS: JURASSIC ERA doczekał się wreszcie lokalizacji.

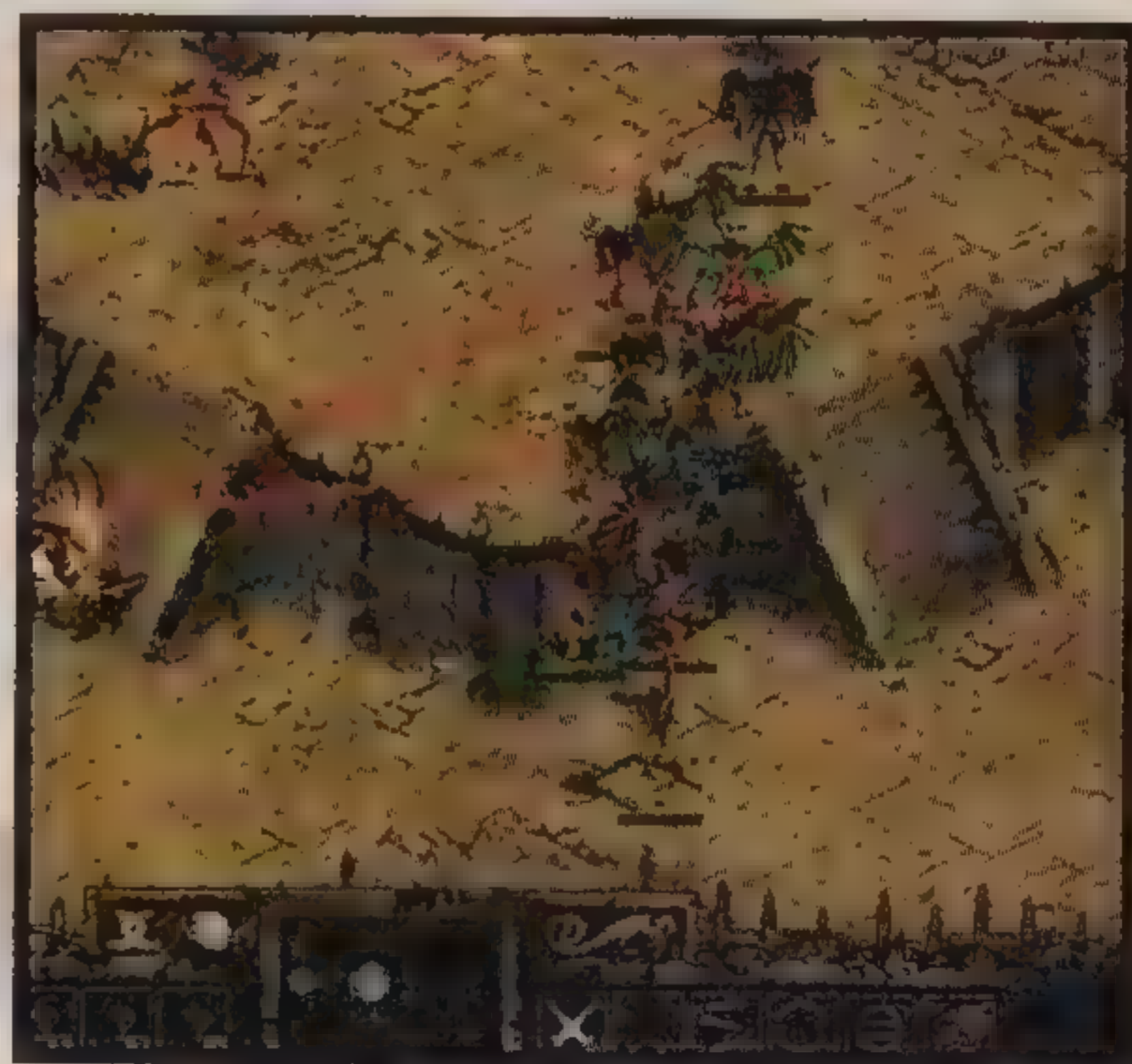
Wprawdzie wojska, którymi tu dowodzisz, wciąż porozumiewają się za pomocą zadziwiających kombinacji kwików i pisków, to teraz będziesz przynajmniej wiedział, z kim i o co się bijesz :) A trzeba przyznać, że historia, jaką opowiada ten RTS, jest bardziej pokręcona niż baranie runo. Ogólne założenia są jednak proste: po śmierci potężnego kacyka imieniem Ruwataa Wyspę Jurajską (teatr wojenny) ogarnia chaos. Ludzie przestają ufać wszystkim tym, którzy zwykli zajmować się magią. Najpotężniejsza czarodziejka, Stuma, zostaje oskarżona o zabójstwo wodza, a wkrótce potem zesłana na ziemie ciemności. To jednak nie załatwia sprawy. Potomek dawnego przywódcy, Jarmin, nie potrafi zjednoczyć skłóconych plemion. Szykuje się nowa wojna.

Szczegóły oraz dalszy ciąg historii przyjdzie ci poznać już podczas gry. Każdej misji towarzyszą długie, rozbudowane odprawy, podczas których lektor donośnym basem opowiada o kolejnych okropnościach Wyspy Jurajskiej. Warto przy tej okazji zauważyć, że PRIMITIVE WARS posiada niezwykle – jak na tego typu grę – rozbudowaną warstwę fabularną. Nie trzeba

zbyt lotnego umysłu, aby dostrzec, że któryś z koreańskich twórców gry wiele napocił się nad scenariuszem programu. Inna sprawa, że u starszych użytkowników proponowana historia wzbudzi raczej uśmiech politowania niż jakiegokolwiek emocje. Najważniejsze jest jednak to, że w JURASSIC ERA przez cały czas coś się dzieje. Jakby komuś było mało serwowanego we wprowadzeniach tła historycznego, obecni w danym scenariuszu bohaterowie często prowadzą dysputy. Problem leży w tym, że dialogi te przekazywane są graczowi w formie pojawiających się w głównym oknie napisów. Nie utrudnia to wprawdzie gry, lecz w ferworze początkowych przygotowań osiedla (tudzież: walki z przeważającym liczebnie przeciwnikiem) nie sposób skoncentrować się na napisach.

Jak wiedzą zapewne ci, którzy zagrali w anglojęzyczną wersję gry, PRIMITIVE WARS do najłatwiejszych pozycji na świecie nie należy. Tym większe znaczenie ma tu fakt, że gra została poprawnie zlokalizowana. Pojawiające się tu i ówdzie problemy (np. nazwa jednego z menu przy wyborze gry dla pojedynczego gracza) wynikają zapewne ze zbyt znaczących różnic pomiędzy angielską a polską gramatyką. Chciałbym jednak zauważyć, że w kilku miejscach trudno coś odczytać, lecz fakt ten nie powinien rzucać cienia na ogólny wizerunek lokalizacji. Co więcej, dystrybutorowi udało się zlokalizować edytor mapek do gry – a zauważ, że ten element programu zostaje często w oryginalnym narzeczu (np. pakiet dodatkowych misji do SETTLERS IV). Ogólnie jest spoko, choć niektórych mogą dziwić nazwy budowli i jednostek, np. Wzmocniasz lądowy, Babel (!) czy też Strażnicy utopii Elfów (!!!).

Jak wieść gminna niesie, PRIMITIVE WARS powstał na fali fascynacji STARCRAFT i w swej rodzimej Korei sprzedał się naprawdę nieźle. Na tyle nieźle, że zdecydowano się pokazać grę w Europie. Miłośnicy RTS-ów, gier fabularnych i/lub hybryd tychże, powinni być JURASSIC ERA zachwyceni, jako że gra hołduje podstawowym zasadom gatunku.



Gra do łatwych nie należy. Trzeba się nieźle napocić, by wyjść na swoje...



Zwłaszcza, że na każdym kroku czyha na ciebie np. stadko drapieżnych dinozaurów



Do biegu..., gotowi..., START!!! Jak myślisz, czyj dinozaur mak dotrze do mety pierwszy?



Witryna w języku angielskim. Oryginalne i zabawne podejście twórców strony do zasad gramatyki jest największym jej atutem

Primitive Wars: Jurassic Era

RTS / Wizard Soft / Manta Multimedia

5

Cena: 69 zł

PC GBC GBA

Multi:

PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium III 550 MHz, 128 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

+ Wielkie, plujące ogniem demony, a także wydawane przez wojska odgłosy

- Nieco już anachroniczna grafika, lokalizacja miejscami zadziwia...

Jurajka Wyspa to miejsce, gdzie ścierają się siły żyjących w nienawiści Ludzi, Demonów, Elfów i Gadów... Teraz w wersji PL



2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

Ze wszystkimi. większymi wydarzeniami sportowym związane są promocje i akcje reklamowe. Nie omija to od niedawna również branży gier komputerowych

Oficjalne gry, nawiązujące do wydarzeń sportowych, pojawiają się regularnie wraz z wszelkimi olimpiadami i różnego rodzaju mistrzostwami. Tak jest i w tym roku przy okazji Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej Korea-Japonia 2002. Drugi raz z rzędu oddział sportowy EA uzyskał wszelkie prawa do oficjalnej gry komputerowej i wydał specjalną edycję FIFA o podtytule WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002. Ma ona skrócić wszystkim czas oczekiwania na pierwszy gwizdek, dać możliwość rozegrania mistrzostw według własnego scenariusza, a po ceremonii zakończenia przywrócić wspomnienia fanom zmagania na murawie. Czy gracze otrzymali produkt najwyższej jakości? Bez wątpienia!

Zawody z udziałem naszej reprezentacji piłkarskiej to wyjątkowe wydarzenia, mające sporą szansę przyćmić sukcesy rodzimego króla skoczni – Adama Małysza! Wszyscy wierzą w sukces „orłów Engela”, ale gdyby jednak (tfu, tfu!) Polacy wrócili z pustymi rękami, dzięki grze masz zawsze niepowtarzalną okazję własnoręcznie doprowadzić swoich podopiecznych na najwyższe podium i pokazać całemu światu, kto tu naprawdę rządzi. FIFA WC 2002 oferuje rozegranie pełnych mistrzostw, meczu towarzyskiego lub kilku opcji treningu. Do wyboru oddano komplet drużyn startujących w zawodach i to bez żadnej taryfy ulgowej! Nie udało mi się pograć jedną z moich ulubionych drużyn – Holandią, ale cóż, „pomarańczowi” sami są sobie winni :)

Względem podstawowej wersji 2002 zmian jest niewiele, ale są za to bardzo widoczne. Standardowo już podrasowana została oprawa audio-wizualna i wyśrubowano poziom trudności. Zarówno repliki autentycznych stadionów jak i sylwetki zawod-



ników są niepowtarzalne i wyglądają doskonale! Już po pierwszym najechnięciu kamery na stadion wiadomo, na jakim obiekcie kopać będziesz piłkę i kto właśnie wbiega na murawę. Bardzo charakterystyczne postacie, takie jak choćby David Beckham czy Fabien Barthez możliwe są do rozpoznania bez większego wysiłku. Oprawa muzyczna to już zupełnie inna sprawa. Seria FIFA znana jest od jakiegoś czasu jako promotor dobrych, wpadających w ucho kawałków wprost z list przebojów. Tutaj jest inaczej i to bez wątpienia strzał w dziesiątkę! Zaprezentowane filharmonijne utwory idealnie wpasowują się w klimat rozgrywki o najważniejszy puchar na świecie, dodając całemu widowisku sporej dramaturgii. Tu się gra o najwyższą stawkę. Każdy odczuje to na własnej skórze i to nie tylko wizualnie, ale również w akcji! Strzelenie bramki to nie taka prosta sprawa. Już podstawowa FIFA 2002 pokazała, że zawodowa piłka nożna to nie meczek z kolegami na podwórku i dużo trzeba się nabiegać, aby uzyskać zadowalający wynik. Stopień trudności i wyraźne pogrupo-

wanie drużyn w zależności od poziomu, jaki reprezentują, robią w WC 2002 wrażenie, że piłka nożna to nie przelewki. Nawet jeśli jesteś wyśmiewanym graczem, sterując Polakami, nie poradzisz sobie tak łatwo z Francją czy Anglią, jak w poprzednich częściach gry. Czyżby wszystko zostało dopięte na ostatni guzik? Prawie!

Jest kilka niedoróbek, takich jak choćby braki w komentarzu, ale nie razią one znacząco podczas rozgrywek. Skoro po tylu latach dostaliśmy się w końcu do czołówki drużyn piłkarskich i występujemy w Mistrzostwach, to dlaczego ludzie z EA Sports nie włożyli żadnego wysiłku w nagranie ścieżek dźwiękowych z polskimi nazwiskami? Graczy pozostałych drużyn nie omija ten zaszczyt. Jednak mimo kilku niedociągnięć FIFA WC KOREA-JAPAN 2002 to znakomita produkcja. Jeśli jesteś prawdziwym fanem piłki nożnej, nie powinieneś obok tej gry przejść obojętnie. Zarówno wersja na PS2, jak i PC prezentują się wyjątkowo zacnie.

FIFA WC 2002 Korea Japan

Sportowa / EA Sports / IM Group

Cena: 139,90 zł PC GBC GBA
Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 32 MB RAM, 65 MB na HDD (PS2: Memory Card, Dual Shock)

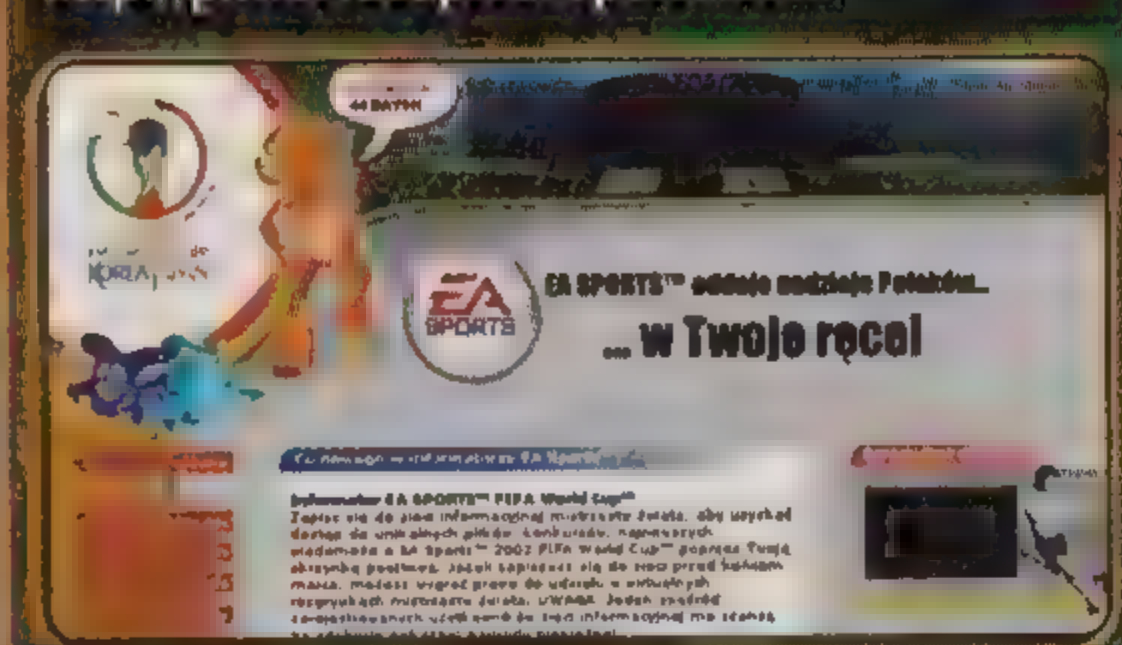
Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Wspaniale oddany klimat Mistrzostw: jeszcze żadna FIFA nie miała takiej grywalności!

— Ciekawe, kiedy komentatorzy będą w końcu wypowiadali polskie nazwiska, krzycząc „Gooooo!”

FIFA w edycji związanej z Mistrzostwami prezentuje się znakomicie. Najwyższej jakości oprawa, stopień trudności, grywalność

<http://pl.worldcup.europe.ea.com>

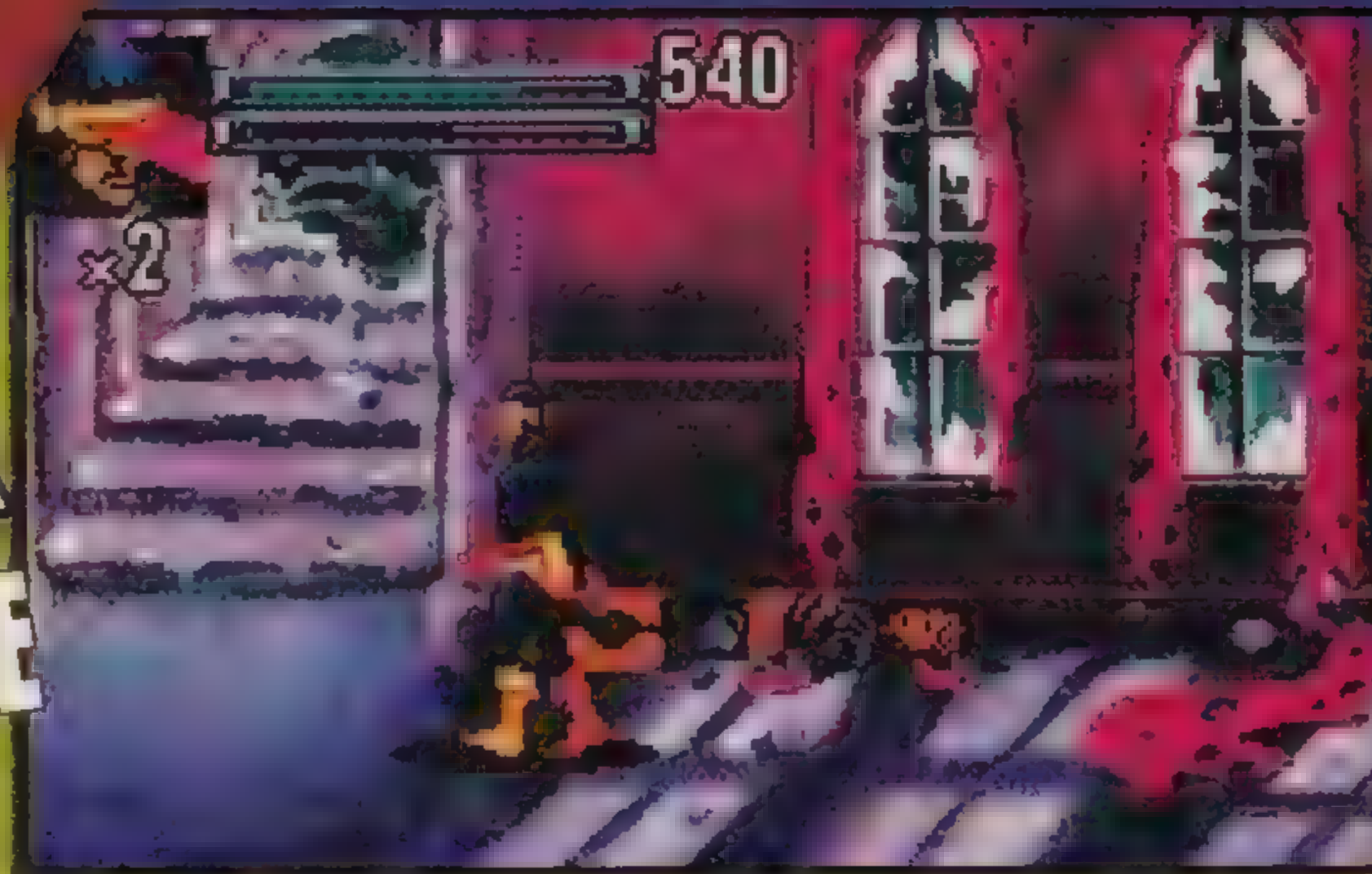


Świetna oficjalna polska strona o grze. Sporo informacji, kalendarz spotkań, wersja demo gry i dużo obrazków



X-MEN

REIGN OF APOCALYPSE



X-MEN to solidna porcja naprawdę dobrej zabawy. Istnieje też możliwość rozgrywki w trybie wieloosobowym

Każda walka wzbogaca bohatera o nowe umiejętności. Teraz zna już tyle ciosów, że nikt mu nie podskoczy

**Komiksy i film
spod znaku Mutantów
robią furorę na świecie...**

X-MEN: Reign Of Apocalypse

Action / Activision / Ultima

Cena: 199 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5

+ Ładna grafika, spora dawka akcji wprost z komiksu, porcja dobrej zabawy

- Brak zmiany postaci, gra troszeczkę za krótka, co na pewno nie spodoba się graczom

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE to gra, która na pewno nie zawiedzie, spodoba się także fanom komiksu

Pewnego pięknego dnia tajna baza zmutowanych wojowników zostaje zaatakowana przez nieznanego sprawcę z innego wymiaru. Nie muszę chyba mówić, że twoi bohaterowie nie byli tym zachwyceni i postanowili się zemścić na prześladowcy. Odnajdując międzywymiarowy portal, oddział składający się z Cyclopsa, Wolverine'a, Storm i Rogue rusza do akcji.

X-MEN jest tradycyjną automatawą bijatyką, polegającą na przemierzaniu ulic i zabijaniu szarżujących na ciebie przeciwników. Na końcu każdego etapu, jak zwykle, czeka cię walka z bossem. Po ukończeniu poziomu sumuje się twoje punkty, za które w zamian możesz podnieść cechy twojego bohatera. Dzięki temu zdobywasz nowe specjalne ciosy dla każdej postaci. Jest to napraw-

dę genialna opcja, ponieważ zwiększa już i tak dużą ilość ciosów, sprawiając tym samym, że gra nie staje się nudna. Jedynym minusem zabawy jest brak możliwości zmiany postaci. Całą grę musisz przejść tym bohaterem, którego wybrałeś na samym początku zabawy.

W X-MEN możesz także grać w trybie wieloosobowym, czyli razem z twoimi przyjaciółmi. Możecie razem realizować scenariusz gry lub walczyć przeciwko sobie.

Grafika jest naprawdę precyzyjna, wszystko zostało szczegółowo narysowane, z dbałością o każdy detal. Postacie ruszają się z niebywałą – jak na GBA – gracją. Tak więc nowe przygody grupy mutantów są obowiązkową pozycją dla fanów i wielbicieli bijatyk. X-MEN dostarczy ci wielu godzin naprawdę dobrej rozrywki.

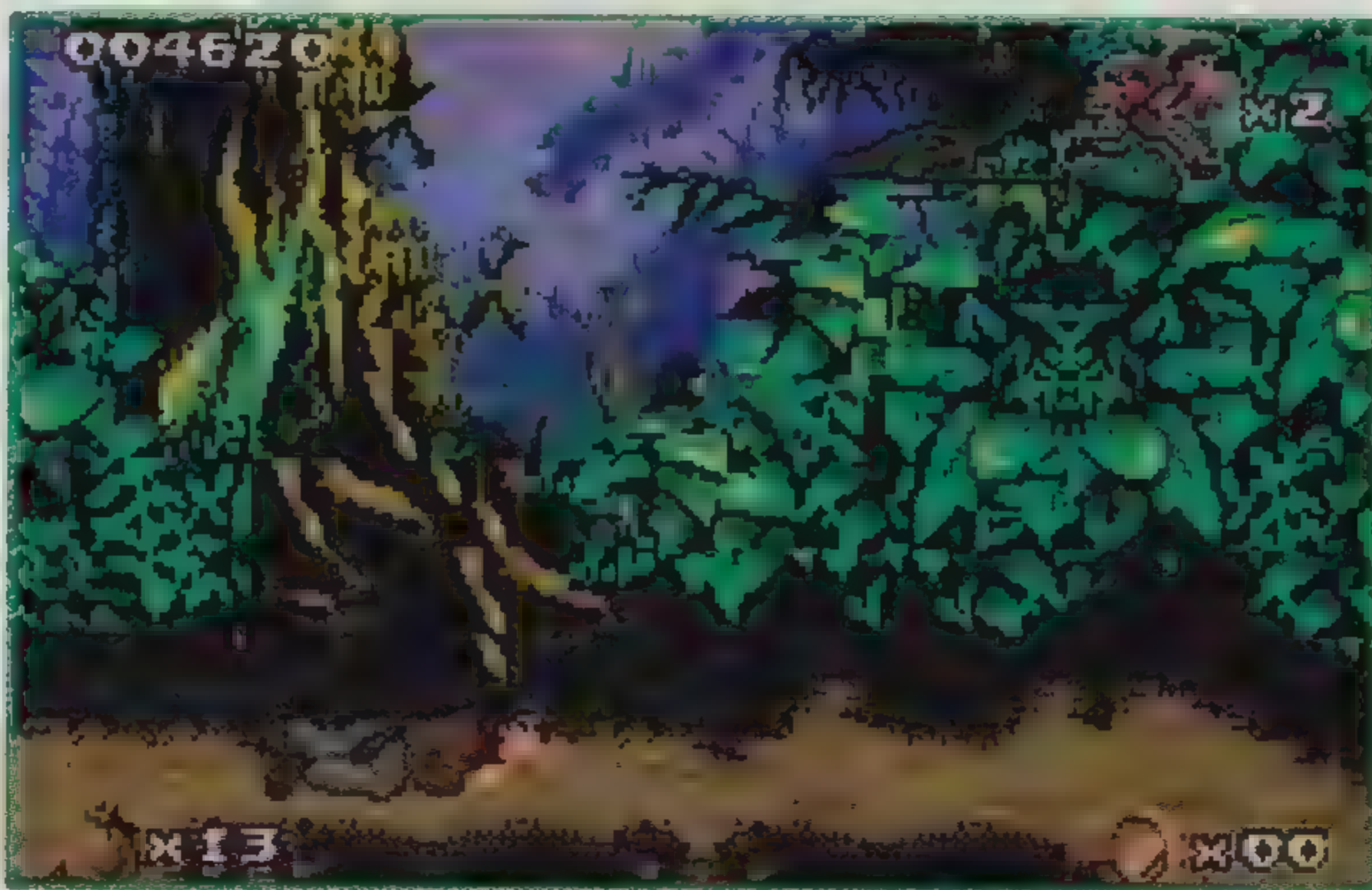
PITFALL

Podczas jednej z wypraw znany archeolog Harry Pitfall zostaje uwięziony przez złośliwego kapłana, broniącego starożytnej świątyni pełnej skarbów. Na ratunek rusza syn naukowca – Pitfall Jr. Podczas akcji ratunkowej chłopak zmierzy się z węzami, krokodylami i innymi dzikimi potworami z dżungli.

PITFALL jest grą, która gościła na ekranie twojego komputera w latach dziewięćdziesiątych. Jak widać, ani pomysł, ani sama gra się nie postarzały. Z niezmienną grafiką PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE wraca na ekrany GBA.

Twój bohater, uzbrojony niczym Indiana Jones, w bumerang, pasek do spodni i procę, staje oko w oko z dzikimi bestiami. Pod koniec każdego poziomu musi zmierzyć się z władcą krainy. Pojedynek jest trudny i nie ułatwia go brak zapisu aktualnego stanu gry, więc za każdym razem całą trasę trzeba pokonywać

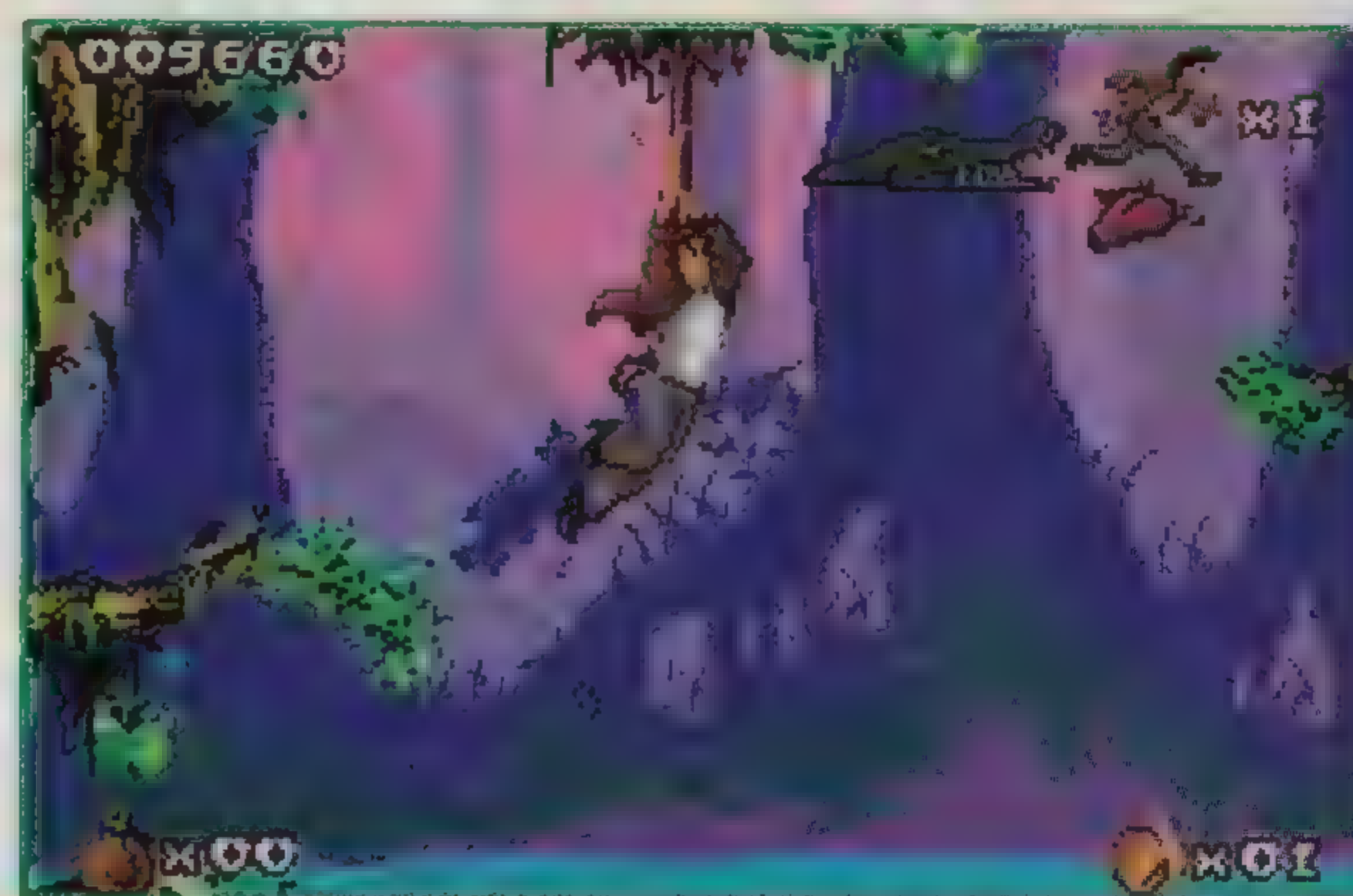
od nowa. Jest to nużące i męczące zajęcie, więc nic dziwnego, że gra szybko się nudzi. Kolejnym niedociągnięciem jest zlewianie się przedmiotów z tłem, przez co są one dla części graczy niewidoczne. Niedociągnięcia



Gdy bohater porusza się, możesz podziwiać ładną grafikę: widać np. unoszący się kurz i drżące listki na drzewach

Czy to sam Indiana Jones? Niestety, nie. To tylko jego daleki krewny – Pitfall Jr.

nadrabiane są świetnymi animacjami. Gdy Pitfall biegnie, możesz spostrzec unoszący się za nim kurz z butów, a kiedy się wspina, całe drzewo rusza się pod wpływem wstrząsów. Gra nie wykorzystuje jednak możliwości dźwiękowych GBA. Ścieżka dźwiękowa jest monotonna i po dłuższym czasie zaczyna strasznie denerwować, a chyba nie o to chodzi. Niestety, sama grafika nie wystarczy, aby gra przetrzymała gracza przy konsolce dłużej niż tydzień.



Pitfall to młodszy kuzyn Indiany Jonesa. Jak widać, odziedziczył po wuju zamiłowanie do akrobacji na linie

Pitfall: The Mayan...

Platformówka / Majesco

Cena: 199 zł PC GBC GBA

Multi: ✗ PSX PS2 DC

Wykorzystuje:
GBA Link Cable

Grafika 4 Dźwięk 3- Frajda 3+

+ Porównując wersję PC i GBA, można stwierdzić, że gra została przeniesiona perfekcyjnie

- Nie można zapisać aktualnego stanu gry, kiepska oprawa dźwiękowa, niedoróbki w grafice

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE jest grą bardzo przeciętną i może zadowolić jedynie prawdziwych miłośników platformówek

ADVANCE WARS



**Małe ludki walczą z małymi czołgami.
Strategia zagościła na ekranach GBA**

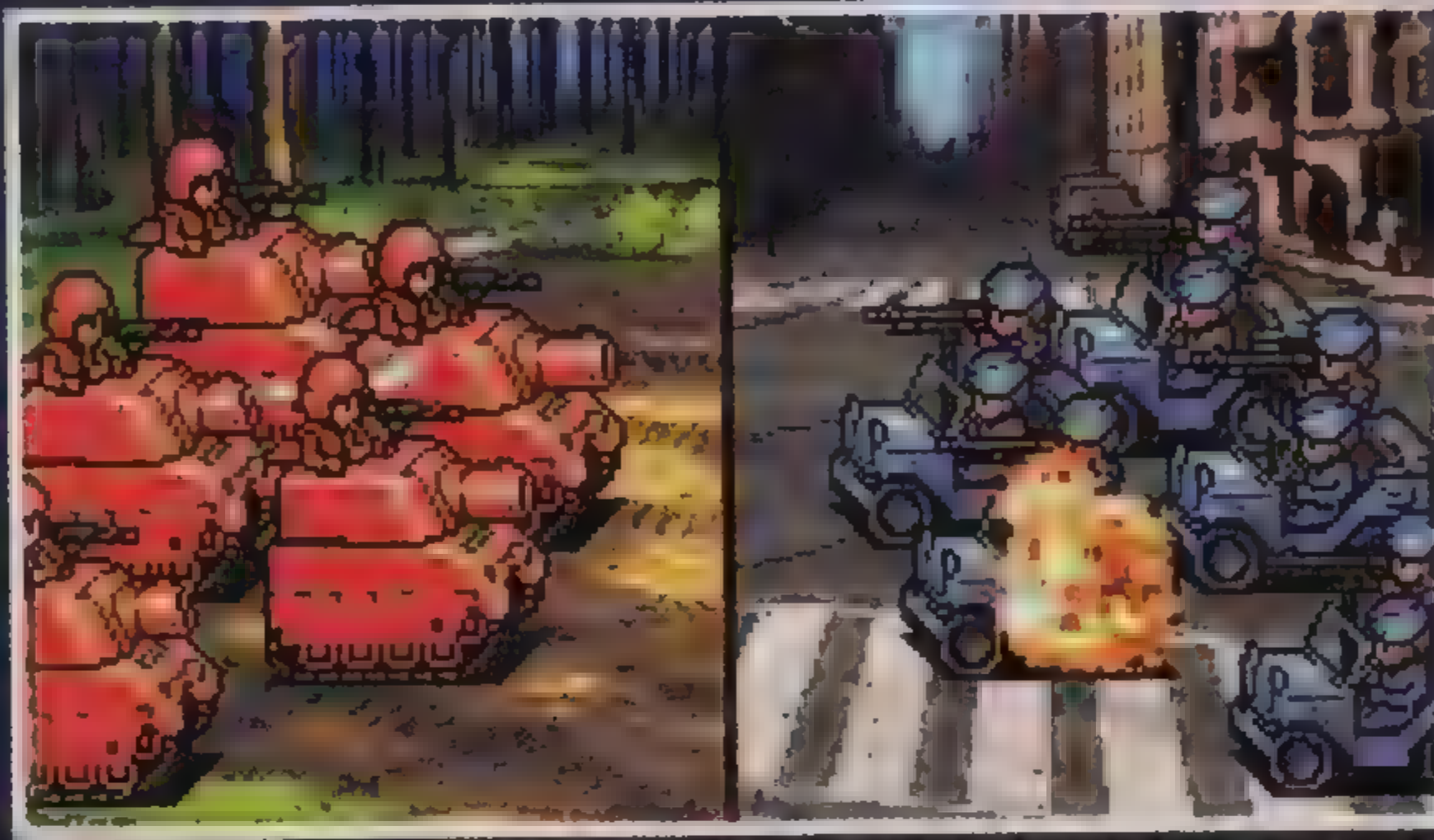
ADVANCE WARS to bodajże pierwsza gra strategiczna z prawdziwego zdarzenia, jaka ukazała się na przenośną konsolkę Gameboy. Jak na tak kieszonkową produkcję, posiada dość bogatą oprawę multimedialną – rozbudowane briefingi, serię scenariuszy

treningowych, a nawet coś w rodzaju intro. Sama rozgrywka przypomina połączenie HISTORILINE i PANZER GENERALA; zastosowano podział na tury oraz standardowe punkty ruchu (w polach). Jeśli obok znajduje się wroga jednostka, możesz ją zaatakować. Podczas walki włącza

się przybliżenie (screen po prawej), a pod uwagę brane są takie parametry, jak siła ataku, obrony oraz typ terenu, w jakim toczy się starcie. Do tego dodaj naprawę jednostek, zdobywanie budynków, dochody, zaopatrzenie oraz planowanie kolejnych misji w kampanii, a uzyskasz obraz całości. ADVANCE WARS to pełnoprawna gra strategiczna. Dobry zakup dla posiadaczy GBA.



Mapka taktyczna i mechanika rozgrywki przywodzi na myśl serię PANZER GENERAL. AW to pierwsza prawdziwa strategia na GBA



Sposób, w jaki rozwiązano walkę dwóch jednostek, przypomina ten ze starych przebojów Blue Byte – np. Battle Isle

Advance Wars

4+

Strategia / Nintendo / Lukas Toys

Cena: 199 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Cable Link w przypadku gry w 2 osoby

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Ładna grafika, sympatyczny gameplay, pierwsza tego typu produkcja na GameBoya Advance

- Dla wytrawnych strategów ADVANCE WARS może okazać się grą zbyt prostą

Znakomita propozycja na długie przejazdy koleją lub przeloty samolotem. Fani serii PANZER GENERAL powinna się spodobać

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Ha! Gliniarze nawet się nie skapowali, że przejechałem im właśnie po dachu!

Nie wiem, co jeszcze szykują programiści tworzący gry na GAMEBOY ADVANCE, ale jak tak dalej pójdzie, to już niedługo ujrzymy na tej konsolce największe hity, takie jak GTA3 czy też którąś część QUAKE! Trzecia odsłona deskorolkowych szaleństw Tony'ego Hawk'a na ten przenośny sprzęt do grania prezen-

Trzeci TONY HAWK na GAMEBOYA ADVANCE? Absolutna rewelacja!

tuje się diabelnie dobrze i wciąga niczym wysokoobrotowy odkurzac. Istnieją gry, dla których warto kupić określony sprzęt do grania – taką grą jest właśnie opisywany THPS3, dla której, bez dwóch zdań, warto stać się posiadaczem GBA.

Do wyboru oddano dwa tryby rozgrywki i całą masę opcji, żeby każdy gracz poczuł się podczas

gry jak na własnej deskorolce. Styl grafiki i jej jakość stoją na poziomie podobnym do poprzedniej części, czyli wyjątkowo wysokim. Wszystko jednak nieznacznie podretuszowano, nadając grze bardziej konsolowy klimat. Nie uświadczysz tu już jednolitych i gołych elementów, ponieważ wszystko zostało bardzo ładnie oprawione w tekstury. Na trasie znajduje się dużo detali, takich jak snujący się gdzieś policjanci czy porzucane beczki. Radocha z gry jest przeogromna. Wykonywane triki wyglądają wyjątkowo dobrze, a dwuminutowy przejazd naszpikowany jest określonymi zadaniami, takimi jak odnalezienie ukrytej taśmy, zbieranie literek tworzących słowo S-K-A-T-E, czy też osiągnięcie odpowiedniego pułapu punktowego. Każdy powinien zagrać lub przynajmniej zobaczyć THPS3 w akcji, bo gwarantuję on niezapomniane wrażenia.



O w mordę, wjechałem do myjni samochodowej. Obmyję nieco deskę...

Tony Hawk's Pro Skater 3

6

Sportowa / Activision 02 / LEM

Cena: 219 zł PC GBC GBA

Multi: ✗ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Zalecany Battery Pack

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

+ Wspaniała grafika i duża dawka grywalności. Muzyka, klimat. Właściwie to wszystko jest na plus!

- Mało ulepszeń w stosunku do poprzedniej części. To wszystko

Gra TONY HAWK'S PRO SKATER pokazuje, na co stać konsolkę GBA. To tytuł, który naprawdę warto mieć w swojej kolekcji



Oto recenzja jednej z najbardziej zdegenerowanych gier w historii. Bez ogródek, bez cenzury, bez ściemniania...

STATE OF EMERGENCY

Czasami jest tak, że gdy producent wypuszcza na rynek kolejny tytuł, od razu wiadomo, czego się po nim spodziewać. Ustala on tym samym swój własny styl, który bez problemów rozpoznawany jest przez graczy na całym świecie. Tak jest właśnie z Rockstar Games. Ich kolejne tytuły to zdegenerowane do bólu, brutalne do przesady historie, niekiedy przekraczające poczucie dobrego

smaku. Łączy je jednak coś bardzo istotnego. Zawsze możesz spodziewać się po nich wysokiej jakości wykonania i niesamowitej, wręcz obłąkańczej, frajdy płynącej z gry.

Symulator zamieszek, zatytułowany STATE OF EMERGENCY, to najbardziej oryginalny tytuł ostatnich miesięcy. Fabuła gry została stworzona chyba tylko i wyłącznie, aby zamydląć oczy wszystkim obrońcom moralności, a graczom dać

motywy do swobodnego oddawania strzałów w tłum. Wszystko dzieje się w niedalekiej przyszłości. Despotyczne rządy doprowadzają ludzi do ogólnokrajowej paniki. Ruch oporu Freedom, którego jesteś uczestnikiem, sprzeciwia się takiemu traktowaniu obywateli i wkracza do akcji. Nie są to bynajmniej demonstracje pokojowe. Tutaj nikt się nie patyczkuje. W ruch idą pięści, ostra broń i bezpośred-

nie zataśnianie sporów. Zabawa przy tym jest wyjątkowo brutalna, ale niesamowicie wciągająca. Hmm... czy ze mną jest oby wszystko w porządku?

Gra posiada dwa podstawowe tryby rozgrywki. KAOS i STORY. Pierwszy z nich służy jedynie wyżyciu się i odkrywaniu nowych lokacji. W określonym czasie musisz zbierać odpowiednią ilość punktów, demoluując wystawy sklepowe i wszelkie dobra publiczne. Limit czasowy uzupełniasz, eliminując strażników i siły porządkowe, a utratę cennych sekund powodujesz przez strzelanie do niewinnych przechodniów. Po zadowalającej dawce punktowej przenosisz się do kolejnej planszy i zaczynasz zabawę od początku. Tryb STORY to, jak sama nazwa wskazuje, nawiązanie do naciąganej fabuły gry. Będąc początkowym rewolucjonistą, dostajesz od swojego przełożonego zróżnicowane misje i wykonując je, po kolei pchasz tok wydarzeń do przodu. Trzeba przyznać, że autorzy przemyśleli wszystkie ważniejsze zadania i można napotkać dość istotne cele, jak eskorta hac-



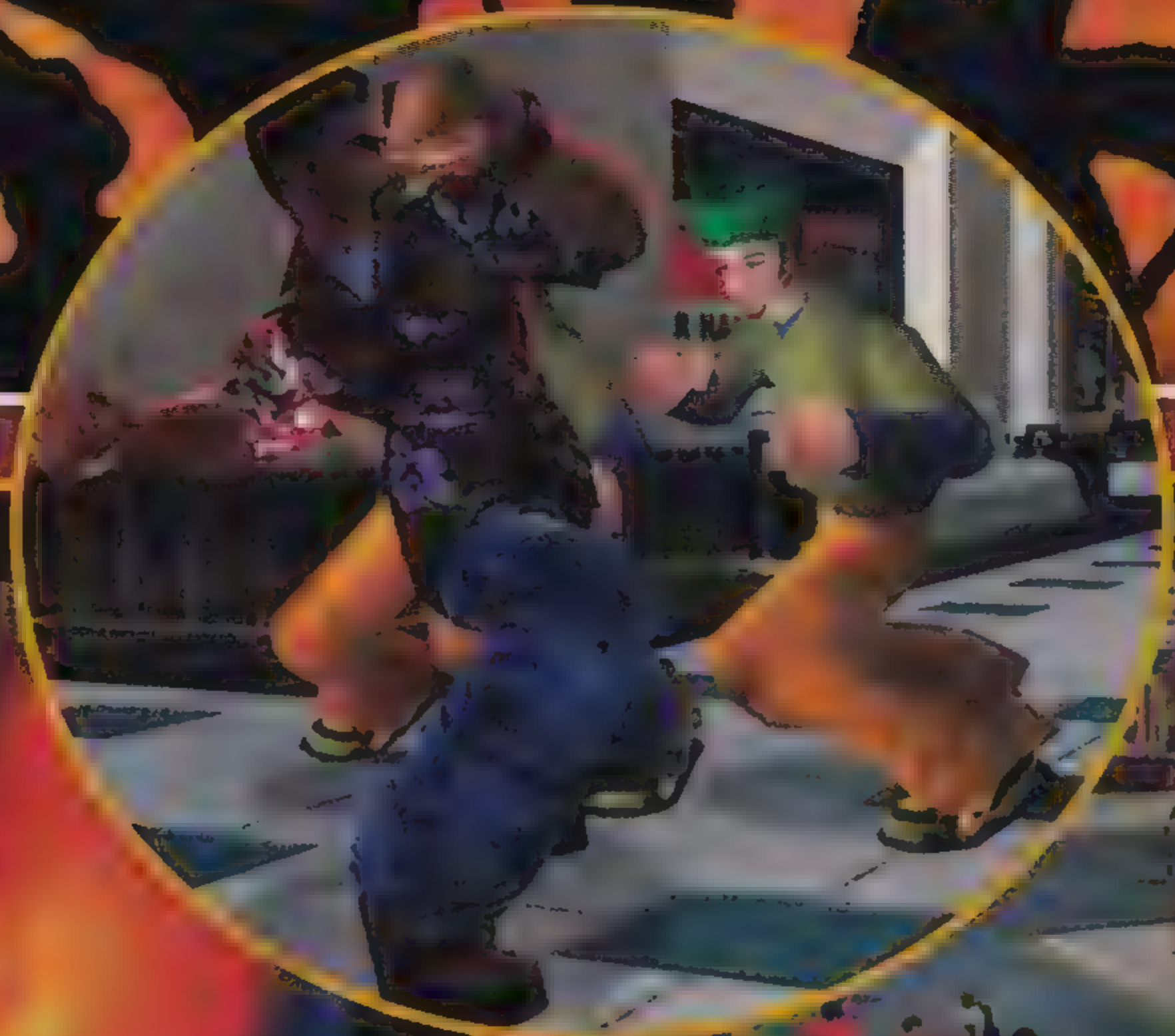
Taka młoda dziewczyna, a już bawi się miotaczem ognia. Dobrze jej idzie, ale mogłaby najpierw obrabować ten bank!



Yo, yo! Wyskakuj z kasy maleńka! Jeśli nie chcesz, żebym cię skrzywdził, rób, co mówię, a wszyscy będą zadowoleni. Ruchy!



Koniec z prohibicją! Koniec z uciskaniem obywateli przez niesprawiedliwe rządy! Obniżka cen paliw! Muszę napętnić w końcu bak mojego miotacza ognia, nie?

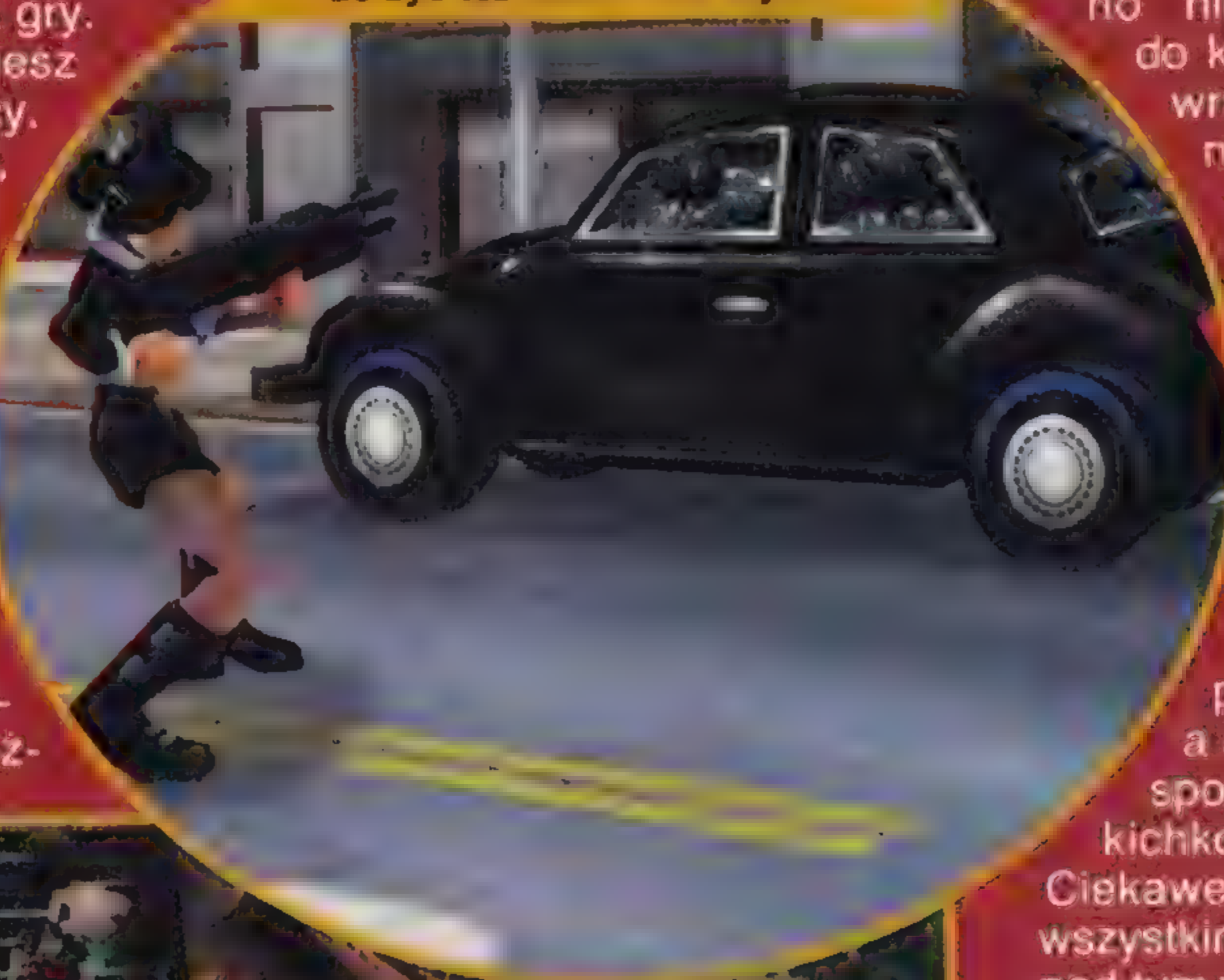


Czyżby zamieszki w punkcie kulminacyjnym? Ludzie, tylko spokojnie, nie panikujcie! Powiedziałem, nie panikujcie! Bez paniki! Nie... a, panikujcie sobie, jak chcecie...

kera do sklepu komputerowego w supermarkecie czy też wyeliminowanie określonego osobnika, zanim wydostanie się poza obszar działań. Robiąc postępy w grze, napotykaś na swojej drodze coraz to mocniejszych i bardziej zorganizowanych przeciwników, jak i bardziej skomplikowane misje. W tym trybie zdobywasz sukcesywnie nowe postacie (jest ich 5), które możesz użyć w dalszych fazach rozgrywki. Ich zróżnicowane charaktery i wygląd zewnętrzny świetnie wkomponują się w klimat gry.

Arsenal, jakim dysponujesz podczas gry, jest imponujący. Zwykła pałka policyjna, tonfa, kij baseballowy, toporek strażacki, miecz (!), pistolet, uzi, AK-47, M16, Shotgun, Minigun, miotacz ognia, granatnik i rakietnica – to podstawowy arsenał. W każdej chwili możesz użyć wszystkiego, co tylko znajdziesz na swojej drodze (krzeselka, bariery czy też doniczki). STATE OF EMERGENCY moż-

Zastanawiałem się właśnie nad kupnem takiego samochodu. W sumie może być też model bez szyb...



Gra posiada jedną wielką zaletę, którą jest tzw. „re-playability”, czyli możliwość nieskrępowanego grania długo po ukończeniu wszystkich questów, poziomów i odkryciu kompletu postaci. I to bez skazania na nudę! Po prostu odpalasz grę, wybierasz poziom i robisz demolkę od nowa! Dodać trzeba, że przejście całej gry to niemałe wyzwanie, przede wszystkim czasowe! Dawno nie było takiego tytułu, do którego non-stop chce się wracać. Pudełko nie ma nawet szans złapać kurzu z półki!

Dużym plusem STATE OF EMERGENCY jest oprawa graficzna. Cały teren gry wygląda znakomicie. Wyposażony został w sporą ilość detali. Co najciekawe, na ekranie czasem porusza się w panice ponad dwieście osób, a animacja ani na chwilę nie spowalnia i nie ma mowy o jakichkolwiek zacięciach grafiki. Ciekawe, jak by sobie z tym wszystkim poradził napiętnowany pod tym względem Xbox. PS2 sprawuje się wysmienicie! Podobnie jak w przypadku METAL GEAR SOLID, odpalając grę, możesz być dumny ze swojej konsoli! Całą oprawę uzu-

pełnia świetna sfera dźwiękowa. Fajna muzyczka z pogranicza techno i ciężkiego rocka, idealnie komponuje się z okrzykami paniki i wystrzałów z karabinu. Dawka adrenaliny, zaserwowana przez znakomitą oprawę audiowizualną, wręcz zmusza do testowania odpowiednich środków masowej zagłady na niewinnym tłumie oraz oglądania widowiskowych efektów!

STATE OF EMERGENCY niesie ze sobą wyjątkową dawkę przyjemności z grania. Szczególnie nie do końca zrównoważeni psychicznie gracze (a jest ich dużo) będą mieli sporo radochy ze strzelania z wyrzutni rakiet w tłum niewinnych spanikowanych ludzi i napawania się widokiem płonących ciał. Ale nie ma co oszukiwać. Ta gra jest zepsuta do szpiku kości, brutalna jak żadna inna i niesamowicie grywalna. Jeśli twój umysł jest jeszcze na etapie poznawania otoczenia i wyrabiania sobie światopoglądu, nie dotykaj tej gry! Dobra, idę zrobić małą zadymę... Siostrzo? Po co pani ten kaftan...



Ten grubas w czerwonej chuście i krótkich spodniach nie jest wcale taki groźny. Na co dzień pracuje w kwiaciarni. Jest kochającym mężem i ojcem dwójki dzieci...

<http://www.stateofemergency.com>



Oficjalna witryna gry we flashu. Bardzo dużo informacji i świetna oprawa graficzna. Polecamy też ze względu na klimat...

**State of
Emergency**

TPP / Rockstar / Play III!

Cena: 199 zł PC GBC GBA
Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, Multi Tap

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 6

+ Niesamowity gameplay! Znakomita grafika i świetne animacje

- Grafika mogłaby być miejscami bardziej dopracowana, ale nie ma się co czepiać na siłę!

Twórcy takiej gry jak GRAND THEFT AUTO ponownie przedstawiają zdegenerowaną do szpiku kości nawałankę! Brawo!

Tekst: Michał „Kroner” Cichy

Virtua Fighter 4

*Czwarta część
jednej z najlepszych
bijatek na świecie
oficjalnie ujrzała
światło dzienne*



Kage-Maru, zwycięzca trzeciego turnieju tym razem walczy nie tylko o swój honor, ale również o zatrzymanie mistrzowskiego tytułu

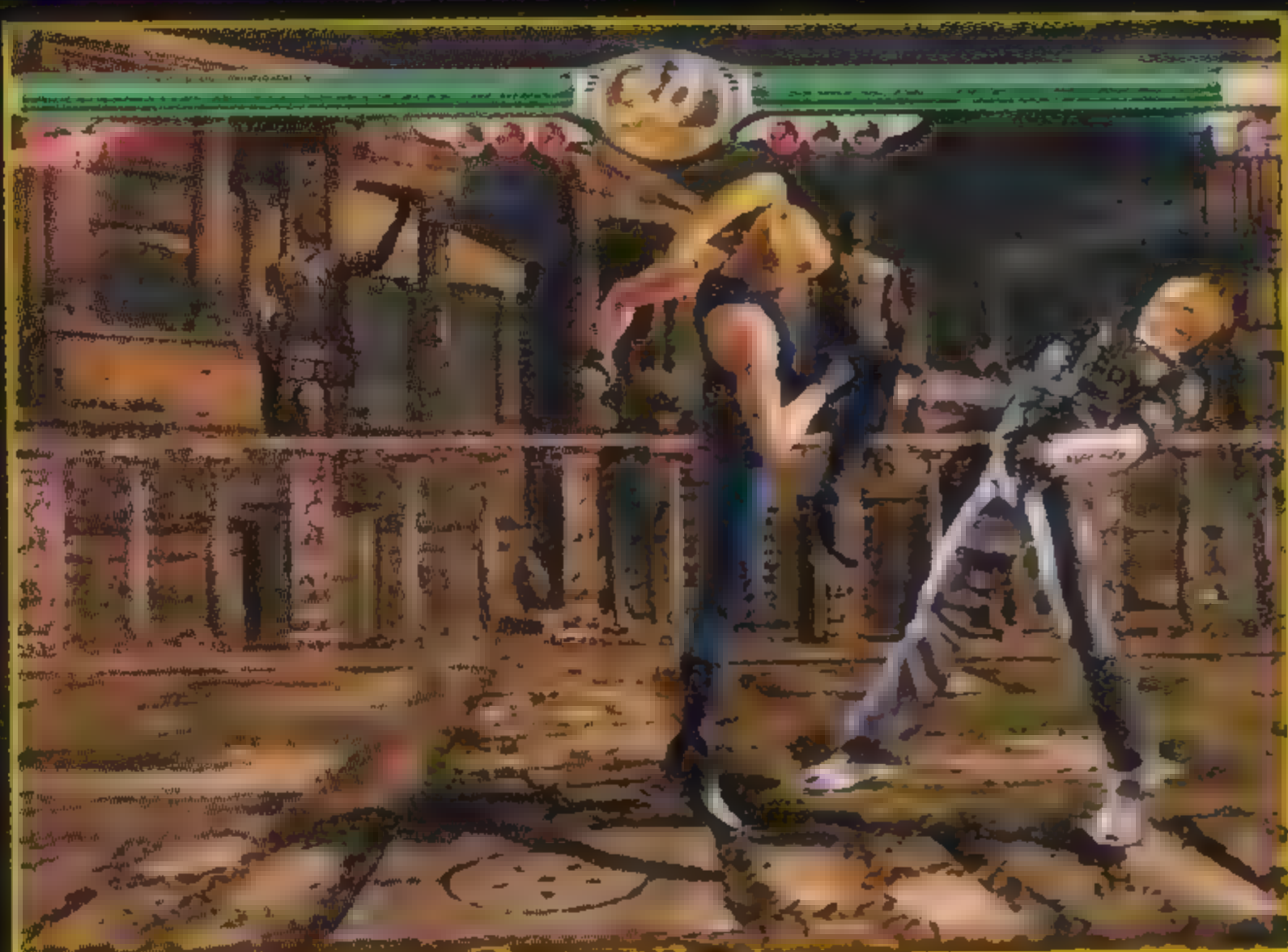


Akira ze swoją przesadnie spokojną twarzą i przeszywającym wzrokiem powoduje, że przeciwnicy wręcz trzęsą portkami!

Do tej pory w produkcji spod znaku VF można było pograć jedynie na automatach, pece-tach i konsolach produkowanych przez SEGA. Wyłącznie na ten tytuł jest sprawą oczywistą, ponieważ developerzy z AM2 to integralna część tego japońskiego potentata elektronicznej rozrywki. VIRTUA FIGHTER szybko stał się flagowym produktem SEGI. Konsole domowe MEGADRIVE 32X, SATURN czy w końcu DREAMCAST, to żywy przykład postępu w grafice i technice walki prezentowanej na ekranie telewizora. Jak wiadomo, SEGA wycofała się w zeszłym roku z rynku konsol i zajęła się, przede wszystkim tym, co od zawsze robiła najlepiej, czyli produkcją gier! Tak więc posiadacze PLAYSTATION 2 stali się od niedawna najszczęśliwsi ludźmi na świecie. No bo jak można nazwać graczy, którym dane jest pograć w kolejną część jednego z najlepszych na świecie mordobici i to u siebie w domu?

Czwarta odsłona VIRTUA FIGHTER powaliła mnie na kolana i to w mgnieniu oka! Wcale nie dlatego, że od zawsze byłem zafascynowany całą serią i powiedziałem sobie, że nie ważne, jak kiepska będzie „czwórka”, to i tak ją pokocham. Nie! Ja po pro-





Sarah potrafi kopnąć tam, gdzie najbardziej boli. Nie-jeden się o tym przekonał i śpiewał potem falsetem...



Jacky to równie barwna postać co Akira. Ten jednak wcale nie kryje swojej radości ze zwycięstwa!



Jedna z lepszych aren. W tle przelatuje helikopter, oślepiając zawodników zamontowanym reflektorem

stu w najpiękniejszych snach nie śniłem, że otrzymam tak wspaniały i dopracowany produkt! To, co zaaplikowałem swojej PS2, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Przez dłuższy czas tępo wpatrywałem się w ekran, na którym przewijały się demonstracyjne sceny walki. Gdy pozbierałem wszystkie myśli, nie zastanawiając się, wziąłem urlop, odłączyłem telefon, zabarykadowałem się w pokoju i podłączyłem generator prądu – tak na wszelki wypadek :)

VIRTUA FIGHTER 4 oferuje trynastu gotowych do walki wojowników. Serię VF, jak się okazało, opuścił po nieudanym debiucie w VF3TB wrestler Taka-Arashi, który zupełnie nie przypadł mi do gustu, a szeregi wojowników zasilila powabna czarnulka o długich białych włosach – Vanessa Lewis i mnich z klasztoru Shaolin – Lei Fei. Nowi i starzy zawodnicy uzyskali masę nowych ciosów i ruchów. Jeśli grałeś we wszystkie poprzednie części gry, poczujesz się jak u siebie na podwórku. Po chwili może się okazać, że jeszcze wiele musisz się nauczyć, aby ponownie opanować swoją ulubioną postać.

Wbrew pozorom VF4 nie jest produkcją przeznaczoną jedynie dla hardcorowych

graczy-fanatyków. Przeciwnie, każdy znajdzie tu coś dla siebie, ale nie może liczyć na taryfę ulgową. Czwarta część okazuje się złożoną dokładnie w takim stopniu, jakiego od niej wszyscy oczekiwali! Wszystkiemu winna jest niespotykana do tej pory inteligencja przeciwników. Początkujący gracze mogą szybko się zniechęcić, dostając sromotny łomot już przy okazji pierwszych pojedynków. Nie ma sensu grać na poziomie niższym niż NORMAL, walki wtedy są zbyt łatwe, a nawyki, które nabędziesz, skutecznie przeszkodzą ci w sprawnym pokonywaniu mocniejszych zawodników. Grając od razu na NORMAL, dużo łatwiej będzie ci przejść w przyszłości na poziom EXPERT.

Cieszę bardzo zróżnicowane tryby rozgrywki i jeden z najbardziej rozbudowanych trybów treningowych, jakie było mi do tej pory dane podziwiać. Oprócz trybu ARCADE, dzięki któremu masz możliwość ukończenia standardowej gry, i VS dającego ci możliwość walki z kumplem przy jednej konsoli, masz do wyboru jeszcze ciekawostkę o nazwie KUMITE. Jest to mutacja trybu SURVIVAL i TOURNAMENT z tą małą różnicą, że KUMITE oferuje

nieco więcej niż pokonywanie serii przeciwników o różnym poziomie trudności. W trakcie walk będziesz mógł przeglądać swoje statystyki i szczegóły walk, takie jak skuteczność uwalniania się z chwytów. W ten sposób dowiesz się, czego brakuje ci jeszcze do perfekcji. Dodatkowo po wygranych walkach otrzymasz bonusy, którymi będziesz mógł przyozdobić swoją postać (stroje, okulary przeciwsłoneczne, naszyjniki). Jak VF4 sprawdza się podczas właściwych walk? Postacie nie wykonują już nierealnych skoków, ledwo odrywając się od ziemi i lewitując chwilę, a ciosy wyglądają po prostu obłędnie. Bardzo przypadła mi do gustu postać Lei Fei, ponieważ jego techniczne serie uderzeń w stylu Shaolin-Ken wyglądają na idealnie wyreżyserowane. Uderzasz w odpowiednią kombinację klawiszy i Lei grzecznie składa się do serii ciosów, a później wystarczy, że będziesz klepał w klawisze, a mnich z Shaolin wyprowadzi

cykliczne serie pięknie połączonych uderzeń, obracając się i wygi-

<http://www.sega.com>



Na stronie znajdziesz odnośnik do oficjalnej witryny VIRTUA FIGHTER 4. Dużo informacji i przepiękne grafiki...

nając, dopóki nie zostanie zablokowany! Wszystko to spotęgowane jest wspaniałą grafiką, która jest obecnie jedną z najpiękniejszych i najbardziej płynnych z dostępnych na konsolę PS2!

Kilka słów uznania należy się jeszcze arenom, na których rozgrywają się batalie. Nie dość, że są pięknie zaprojektowane i wyposażone w takie bajery jak dynamiczny śnieg czy piasek (zostają ślady!), to jeszcze dzielą się one na dwa rodzaje – klatki i ringi. W klatce można zastosować bardzo efektowne wall-combo, podczas którego przeciwnik przyparty do muru zbiera zasłużony łomot. Walki na ringu dają niepowtarzalną możliwość wyrzucenia oponenta poza arenę, co jest jednoznaczne z niekwestionowaną wygraną.

Obecnie jedynie TEKKEN 4 jest w stanie zagrozić pozycji lidera, jaką posiada VIRTUA FIGHTER 4. Do europejskiej premiery T4 zostało niestety jeszcze kilka miesięcy. Nikt nie będzie się do tego czasu z pewnością nudził. Wracam teraz wytłumaczyć kilku gościom wyższość stylu Shaolin-Ken nad Hakkyoku-Ken.



Sarah Bryant – bardzo powabna postać... Ale czy jesteś pewien, że chciałbyś być twoją dziewczyną? Ten cios...



Akira to jedna z najsilniejszych postaci spośród wszystkich występujących w VIRTUA FIGHTER. Po prostu rządzi!

Virtua Fighter 4 **6**

Bijatyka / AM2 / Sony

Cena: 229 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, Multi-Tap

Grafika **6** Dźwięk **5** Frajda **6**

+ Wspaniała grafika, wysoka grywalność, inteligencja komputerowych przeciwników, świetny klimat

- Jakos nie mogę nadal przyzwyczaić się do osobnego przycisku na blok :)

Czwarta część turnieju VF to w tym momencie najlepsza dostępna na rynku konsol bijatyka. Czekam na TEKKEN 4!!!

KONKURS

Might and Magic IX



**Do wygrania
20 gier
Might & Magic IX**

Aby wygrać jedną z nagród, odpowiedz poprawnie na pytanie:
Z ilu osób składa się na początku twoja drużyna w Might & Magic IX?

Na odpowiedzi (wyłącznie na kartkach pocztowych)
czekamy do końca maja. Nasz adres:





CLICK! skr. poczt. 333, 04-026 Warszawa

W losowaniu wezmą udział wyłącznie kartki z kuponem konkursowym, znajdującym się
w dolnym rogu tej strony! Pamiętajcie też o czytelnym podaniu swojego adresu zwrotnego





Nowy magazyn Action Plus to

-  **szczegółowe poradniki i solucje** (Medal Of Honor, Jedi Knight II, Gothic, Soul Reaver 2, Baldur's Gate: Dark Alliance)
-  **rzetelne recenzje** (Dungeon Siege, FIFA World Cup 2002, Italian Job, Might & Magic IX, Blood Omen 2, Herdy Gerdy i inne)
-  **pełna wersja gry** Snowboard Racer i dema gier Dungeon Siege, Warrior Kings i FIFA World Cup 2002
-  **obszerny artykuł o nowej grze z serii Tomb Raider**

tylko 8,50 zł



Ulubiona gra doprowadza cię do **palpitacji** serca?



Nigdy więcej **Game Over!!!**

ULTIMA ONLINE jest najdłużej istniejącą grą internetową. Choć jej grafika wygląda już dość archaicznie - szczególnie w trybie 2D - ma jednak w sobie coś wyjątkowego...

Ultima Online

LORD BLACKTHORN'S REVENGE

ULTIMA ONLINE jest pionierem gatunku MMORPG, czyli massive multiplayer online role-playing game. Termin ten, chociaż jeszcze nie ma swojego polskiego odpowiednika, oznacza internetową grę role-playing, w której jednocześnie biorą udział ogromne ilości ludzi. Zamiast 16, 64 czy chociażby setki śmiałków, na jednym serwerze jednocześnie zmagają się tysiące graczy! ULTIMA ONLINE nie jest zwyczajną grą, prędzej nazwałbym ten rodzaj rozrywki wirtualnym światem. W Brytanii możesz robić dokładnie to, na co masz w danej chwili ochotę: łowić ryby, oswajać zwierzęta, walczyć z plu-

gawymi potworami rozsianymi po całym świecie, poznać arkana magii, zostać miejscowym rzemieślnikiem, dekoratorem wnętrz, poszukiwaczem skarbów, a nawet dowódcą gildii - opcji jest bardzo wiele, a największe ograniczenie stanowi wyobraźnia uczestników zabawy.

UO: LBR to już czwarty dodatek do ULTIMY ONLINE i wygląda na to, iż nie ostatni. Największą zmianą, jaką wprowadza do gry, jest możliwość podróżowania poprzez krainę Ilshenar z poziomu klienta 2D. Mogłoby wydawać się dziwne, czemu gracze wolą korzystać ze starszego w zamyśle i wykonaniu produktu, skoro odpowiednik 3D ukazał się już rok temu.

Pierwszą sprawą jest niestabilność i wysoka sprzętożerność klienta 3D. Drugą zaś - duże przywiązanie graczy do pewnego klasycznego rodzaju grafiki.

Rynek gier komputerowych ostatnimi czasy jest wprost zalewany najnowszymi osią-



Choć gra toczy się w środowisku 2D, grafika może się podobać



Teraz podczas walki możesz słuchać ulubionej muzyki

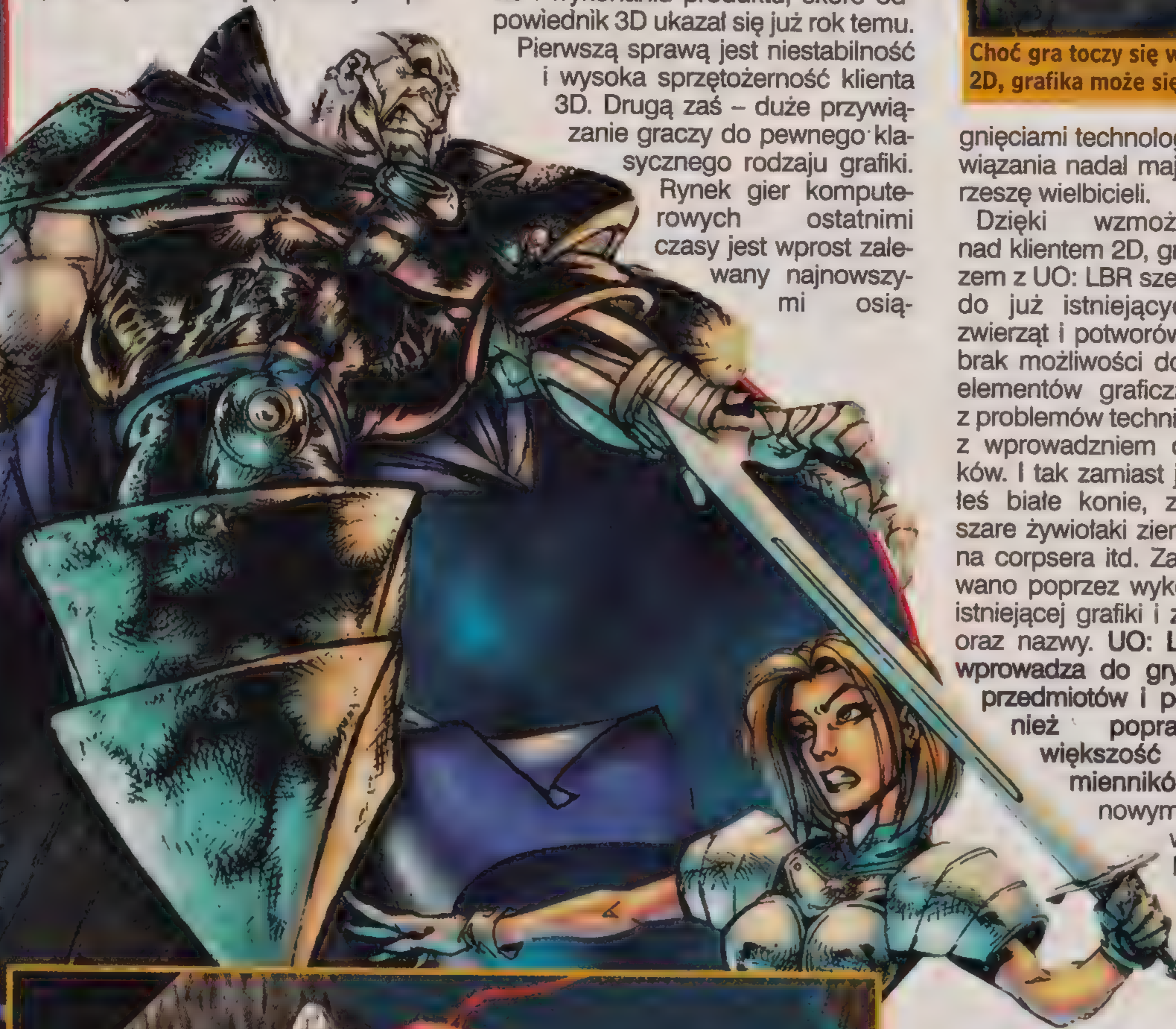
gnięciami technologii 3D, a stare rozwiązania nadal mają swoją ogromną rzeszę wielbicieli.

Dzięki wzmocnionym pracom nad klientem 2D, gracze otrzymali razem z UO: LBR szereg nowych grafik do już istniejących przedmiotów, zwierząt i potworów. Jak dotychczas brak możliwości dodawania nowych elementów graficznych, wynikający z problemów technicznych, wiązał się z wprowadzeniem do gry zamienników. I tak zamiast jednorożców miały białe konie, zamiast golemów szare żywiołaki ziemi, zamiast krakena corpsera itd. Zamienniki pozyskiwano poprzez wykorzystanie już raz istniejącej grafiki i zmianę ich koloru oraz nazwy. UO: LBR nie dość, że wprowadza do gry szereg nowych przedmiotów i potworów, to również poprawia ogromną większość wszystkich zamienników. Pracę nad nowymi potworami prowadził sam Todd McFarlane - twórca Spawna!

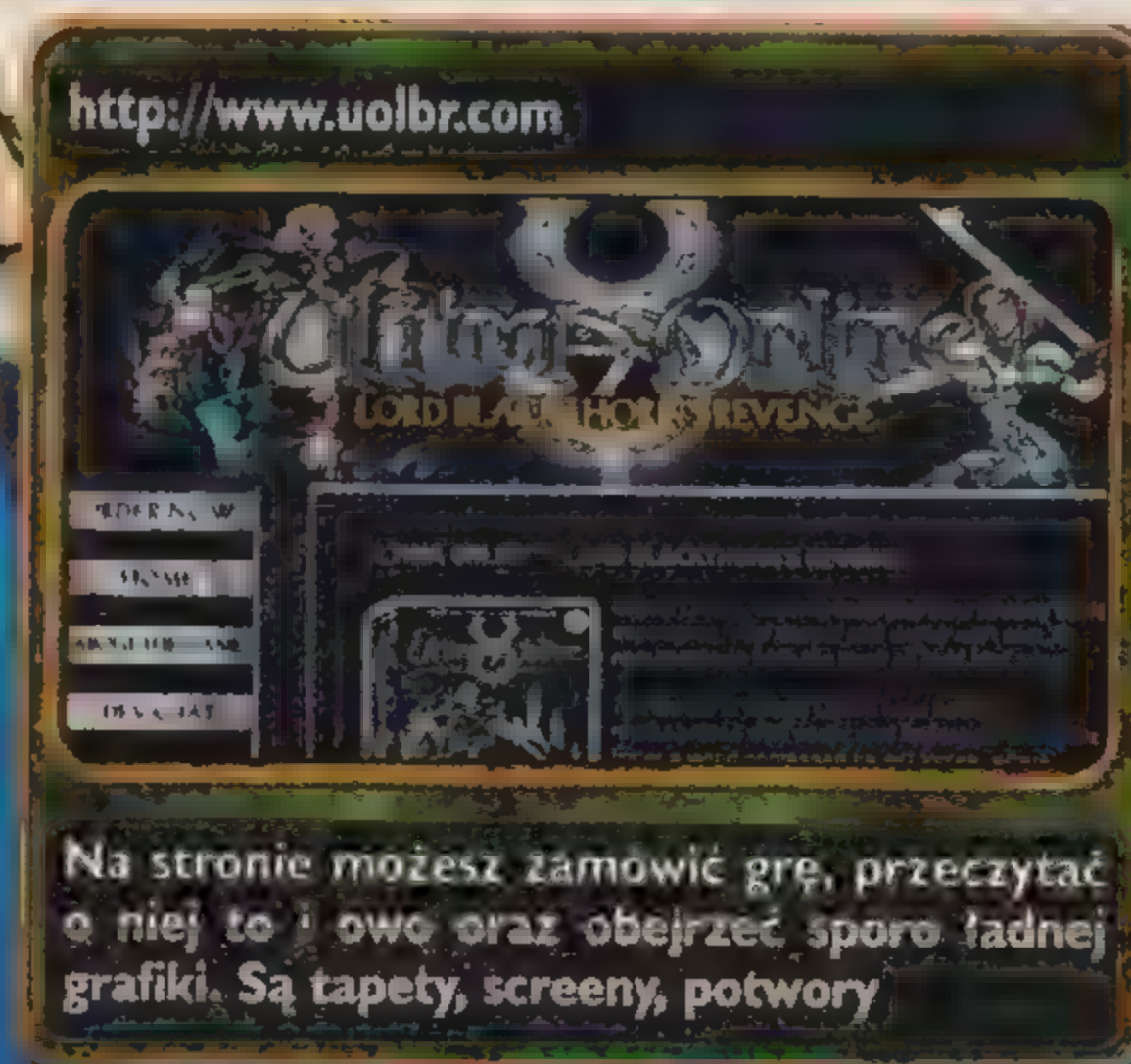
Kolejną bardzo praktyczną zmianą jest wprowadzenie obsługi utworów

MP3 w obu klientach UO. Taki drobny detal pozwala graczom podstawiać do gry swoje ulubione kawałki muzyczne. Co więcej, wybrane utwory będą samoczynnie się uruchamiać w różnych sytuacjach. Rozpoczęcie walki może odpalać twojego ulubionego Rammsteina, śmierć - rzewną balladkę Scorpionsów, a wizyta w podziemiach - boskiego Orbitala. Dla mnie bomba.

UO: LBR oprócz czysto technicznych zmian wprowadza podwaliny systemu cnót, tzw. Virtues, podobnych do tych, którymi kierował się Avatar podczas swoich podróży w dawnych ULTIMACH. Dlaczego tylko podwaliny, a nie od razu cały system? Twórcy gry liczyli na pomoc graczy w współtworzeniu nowego systemu, a szczególnie na ich pomysły - naprawdę trudno jest zadowolić blisko 240 tysięcy ludzi. Ostrzegam, iż UO to prawdziwy pochtaniacz czasu, o wiele potężniejszy niż jakakolwiek gra w trybie dla pojedynczego gracza.



Miłym elementem jest poszerzona biblioteka grafik do znanych z poprzednich części przedmiotów i zwierząt. Urozmaicenie to połowa sukcesu każdego erpega...



Ultima Online:
Lord Blackthorn...

Online RPG / Electronic Arts / IM Group

Cena: 99,90 zł

Multi:

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300Mhz lub AMD K6-2 300, 64 MB RAM, Internet

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 6

+ Szybszy klient 2D, dostęp do krainy Ilshenar z poziomu 2D, podwaliny systemu Virtue

- Mało zmian dotyczących samej gry, brak jakichkolwiek nowych terenów

Gra nie wymaga rekomendacji, a dla wszystkich maniaków sieciowej rozrywki jest po prostu pozycją obowiązkową

Szybka pomoc

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Podczas gry wciśnij tyldę (~). Kiedy otworzy się konsola wpisz „devmapall”. Teraz możesz wpisywać kody podane poniżej:

KODY

god – jesteś nieśmiertelny
notarget – przeciwnicy nie zwracają na ciebie uwagi
kill – samobójstwo
give all – maksymalna ilość broni, pancerza i energii
give health – maksymalna energia
give armor – maksymalny pancerz
give ammo – maksimum amunicji
give force – pełna Moc
give inventory – pełny inwentarz
give batteries – pełny pasek baterii
give (przedmiot) # – bierzesz # przedmiotu
npc kill all – zabija NPC
give weaponnum # – bierzesz broń #
where – pokazuje, gdzie jest twoja jednostka
victory – odtwarza dźwięk drive_atst – jeździsz ATST
levelshot – robi screenshota
undying – 999 energii
taunt – Kyle złośliwy
spawn (przedmiot) – mnoży przedmioty
victory – Kyle przyjmuje postawę zwycięzcy
thereisnospoon – zwolnienie w stylu Maxa Payne’a
map (nazwa poziomu) – wybór poziomu z podanych poniżej:
kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial
ns_streets
ns_hideout
ns_starpad
bespin_undercity
bespin_streets
bespin_platform
cairn_bay
cairn_assembly

cairn_reactor
cairn_dock1
doom_comm
doom_detention
doom_shields
yavin_swamp
yavin_canyon
yavin_courtyard
yavin_final
pit
ctf_bespin
ctf_imperial
ctf_ns_streets
ctf_yavin
duel_bay
duel_jedi
duel_pit
duel_carbon
ffa_bespin
ffa_deathstar
ffa_imperial
ffa_ns_hideout
ffa_ns_streets
ffa_raven
ffa_yavin



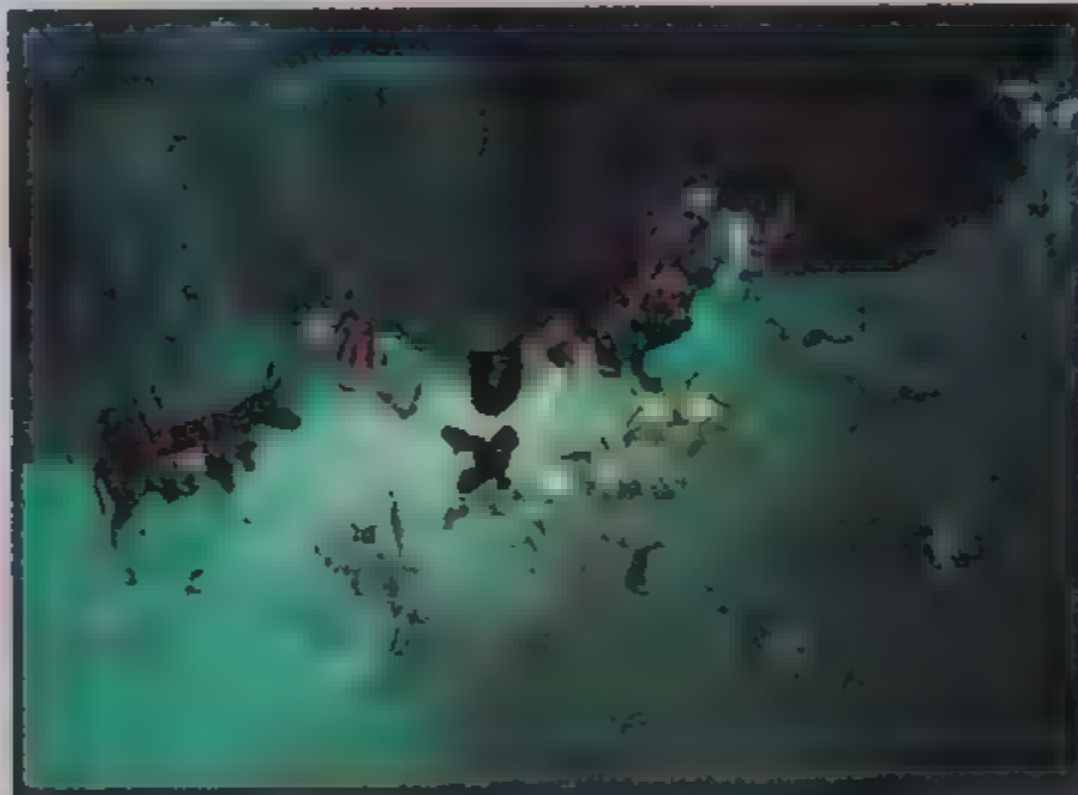
Dungeon Siege

Naciśnij klawisz „Enter” podczas gry. Następnie, aby uaktywnić poniższe kody, musisz przed każdym z nich postawić znak „+”. W razie chęci wyłączenia jakiegoś kodu należy zamiast „+” postawić „-”.

KODY

sixdemonbag – o 150 więcej demonów
checksinthemail – 999999 złota
chunky – zawsze gruby
maxjooky – wielkie postacie
minjooky – małe postacie
superchunky – fabryka grubasów
shootall – nie musisz klikać
version – pokazuje numer wersji gry

mouse – uaktywnia myszkę
rings – uaktywnia pierścienie wyboru
zool – jesteś niezwyciężony
drdeath – maksymalne zniszczenia
movie – nagrywa film
loefervision – usuwa mapę wojny
xrayvision – usuwa tekstury
faertehbadgar – pełny zestaw borsuczych broni, pancerzy i przedmiotów
sniper – zasięg każdego łuku zwiększony do 100 metrów
potionaholic – 3 mikstury Super Energii i 3 mikstury Super Many
resizelabels – nieznacznie powiększone etykiety nad głowami – tylko, jeśli etykiety postaci są aktywne



Kohan: Immortal Sovereigns

Naciśnij „Enter” podczas gry, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

KODY

hooody hoo – +10 dla wszystkich produktów
unpleasant dreams – kataklizm
i repent – koniec kataklizmu
speed it up – szybka konstrukcja
free gold – maksymalna ilość złota
free gold – 500 sztuk złota
yeahbam – wygrasz aktualną misję

PORADNIK

52 PC
HOM&M 4, WARRIOR KINGS

KODY

51 PC
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST,
DUNGEON SIEGE, KOHAN: IMMORTAL
SOVEREIGNS

show fog – pełna mapa
feeling fine – przywraca morale kompanii
samurai dragon <miasto/nazwa placówki> – smoki ochraniają wskazaną lokację
show grid – pokazuje siatkę
show control – pokazuje obszar kontrolowania
show supply – pokazuje obszar zapasów
show guard – pokazuje obszar strzeżony
show population – pokazuje obszary zaludnione
show detection – pokazuje obszary wywiadu
show damage – pokazuje zniszczenia bitwy
show blocked – pokazuje zablokowane tereny
show tilenums – pokazuje ilość terenów
show types – pokazuje rodzaje terenów
show health – pokazuje paski energii
show sairegions – pokazuje regiony SAI



Przedstawiamy poradnik do jednej z najciekawszych i najbardziej oczekiwanych gier sezonu. W chwili pisania tekstu nie była jeszcze gotowa polska lokalizacja, więc posłużyliśmy się angielską

HEROESTM IV

of MIGHT AND MAGIC[®]

Ogólne porady

POZIOM TRUDNOŚCI, WYBÓR MAPY

Na początku zabawy stajesz przed decyzją wyboru poziomu trudności i ustalenia, na jakiej mapie ma się rozgrywać batalia. Radzę wybrać Intermediate, co pozwoli ci w miarę swobodnie prowadzić grę, a jednocześnie nie będzie ona aż tak banalnie łatwa. Krótko mówiąc, ten poziom gwarantuje ciekawą rozrywkę i możliwość bezstresowego poznania zasad rządzących

grą. Jeśli chodzi o mapę, to wybierz jedną z największych, lecz z najmniejszą możliwą liczbą przeciwników. Pozwoli ci to na spokojne przygotowanie się do konfrontacji, rozbudowę miast, eksplorację świata i stoczenie licznych walk z neutralnymi przeciwnikami, zanim zmierzysz się z właściwymi wrogami. Bardzo ważną decyzją jest wybór opcji mówiącej o tym, jak mają się zachowywać neutralne potwory. Znacznie ciekawsze (i trudniejsze) jest wybranie im możliwości swobody ruchu. W tym wypadku strażnicy kopalń, artefaktów czy przejść nie będą stali spokojnie w miejscu, lecz zaatakują twą armię, gdy tylko znajdzie się ona w ich pobliżu. Szczególnie na początku gry stanowi to znaczne utrudnienie, gdyż wówczas dysponujesz tylko kilkoma oddziałami i to zwykle tymi najgorszego sortu.

PIERWSZE RUCHY

Na początku scenariusza dysponujesz przeważnie bohaterem, miastem pozbawionym najważniejszych budowli oraz skromną ilością surowców. Widzisz tylko najbliższą okolicę swojej stolicy, a więc najważniejszym zadaniem staje się jej rozpoznanie. Pamiętaj, że w HoM&M IV możesz tworzyć oddziały pozbawione bohaterów. Taka armia (czy też nawet samotny żołnierz) może zwiedzać świat, zbierać surowce, walczyć, ale nie jest w stanie zajmować kopalń lub tartaków. Warto więc na zwiadowcę wybrać jednost-

kę możliwie jak najszybszą. Planując jej ruchy, musisz uważać, by marsz nie zakończył się w pobliżu którejkolwiek z grup potworów, gdyż po zakończeniu tury mogą one ruszyć do ataku. Kiedy wysłałeś już zwiadowców rozpoznających teren i zbierających porzucone surowce, powinieneś przystąpić do skompletowania pierwszej armii.



Maranthea's Isle

Rock and a Hard Place

Search for the Old Heroes

Land of Our Forefathers

Sea Politics

The Dragon's Wrath

Unhappy Times

Zanfas' Challenge

Map Description:

The king declared before his death that there should be no wars when he was gone. Your neighbors, however, don't care for a dead man's instructions and have immediately started fighting. Now, it's up to you to keep the peace.

Cancel

Details

Next

Day 4 of Week

PIERWSZA ARMIA

Moją armię utworzyłem z dwóch bohaterów. Jeden jest specjalistą od magii, drugi – od spraw wojskowych. Pamiętaj jednak, że w tej sytuacji zyskane punkty doświadczenia zostaną podzielone na dwa, przez co rozwój bohaterów przebiegać będzie wolniej. Tak czy inaczej wiadomo, że twoja pierwsza armia będzie bardzo słaba, więc musisz rozważnie wybierać wrogów. Jej zadaniem jest

głównie otwarcie przejść dla zwiadowców, aby mogli oni wyruszyć na poszukiwanie porzuconych surowców. Następnie powinienes jak najszybciej zająć najbliższy tartak i najbliższą kopalnię kamienia (podstawowe surowce, bez których nie rozbudujesz miasta). Dalszy przebieg gry wyniknie z konkretnych warunków geograficznych danej mapy. Kwestia składu twojej pierwszej armii zostanie szerzej omówiona w rozdziałach poświęconych typom miast.



PIERWSZE BUDOWLE

Aby zapewnić sobie stosowne dochody, powinienes jak najszybciej rozbudować miasto do poziomu City Hall (dochód w wysokości tysiąca złotych dziennie). Jeśli chcesz powołać następnego bohatera, potrzebna jest ci Taverna. Aby poznać najprostsze zaklęcia, musisz wznieść szkołę magii. Są to budynki nieodzowne do prawidłowego funkcjonowania miasta. Szczegółowy poradnik przedstawimy w rozdziałach poświęconych typom miast.

MIEJSCA REKRUTACJI

Miejsca rekrutacji potworów odgrywają w HoM&M IV znacznie ważniejszą rolę niż w części trzeciej cyklu. Na zewnątrz miast znajdziesz wiele miejsc, gdzie można przeprowadzić taką rekrutację. Najlepiej, żeby śledziska te były zajęte przez potwory o tym samym charakterze, co potwory powstające w twoich miastach (w innym wypadku kiepsko będzie z morale wojsk). Aby zająć miejsce rekrutacji, zwykle musisz najpierw pokonać niewielką armię. Miejsca rekrutacji nabierają szczególnego znaczenia po wybudowaniu Karawany. Od tego momentu – zamiast wysyłać bohatera – możesz „ściągać” rekrutów automatycznie, co nie jest tak bardzo czasochłonne. Prawidłowe wykorzystanie miejsc rekrutacji może spowodować zasilenie twojej armii mnóstwem nadliczbowych żołnierzy.



MORALE

Morale armii odgrywa ogromną rolę. Bez przesady można powiedzieć, że zwycięstwo lub klęska często zależą właśnie od morale twoich jednostek. Zasada rządząca tą opcją jest prosta: im więcej w twojej armii jednostek pochodzących z miast różnego typu, tym niższe morale, a jeśli w dodatku pomieszasz żołnierzy z wrogich sobie stron (np. do armii Order dodasz jednostki Chaosu), to twoi chłopcy będą stać bezczynnie na polu bitwy. Na morale mają też wpływ zdolności bohatera dowodzącego oddziałem, trzymane przez niego artefakty, błogosławieństwa uzyskiwane w miejscach specjalnych (np. w świątyniach) oraz zaklęcia rzucane już na polu bitwy. Jednostki dysponujące wysokim morale bardzo często zyskują prawo do dodatkowego ataku w ciągu trwania turnu, dzięki czemu taka dzielna armia potrafi błyskawicznie zniszczyć wroga.

ŚWIĘTE MIEJSCA

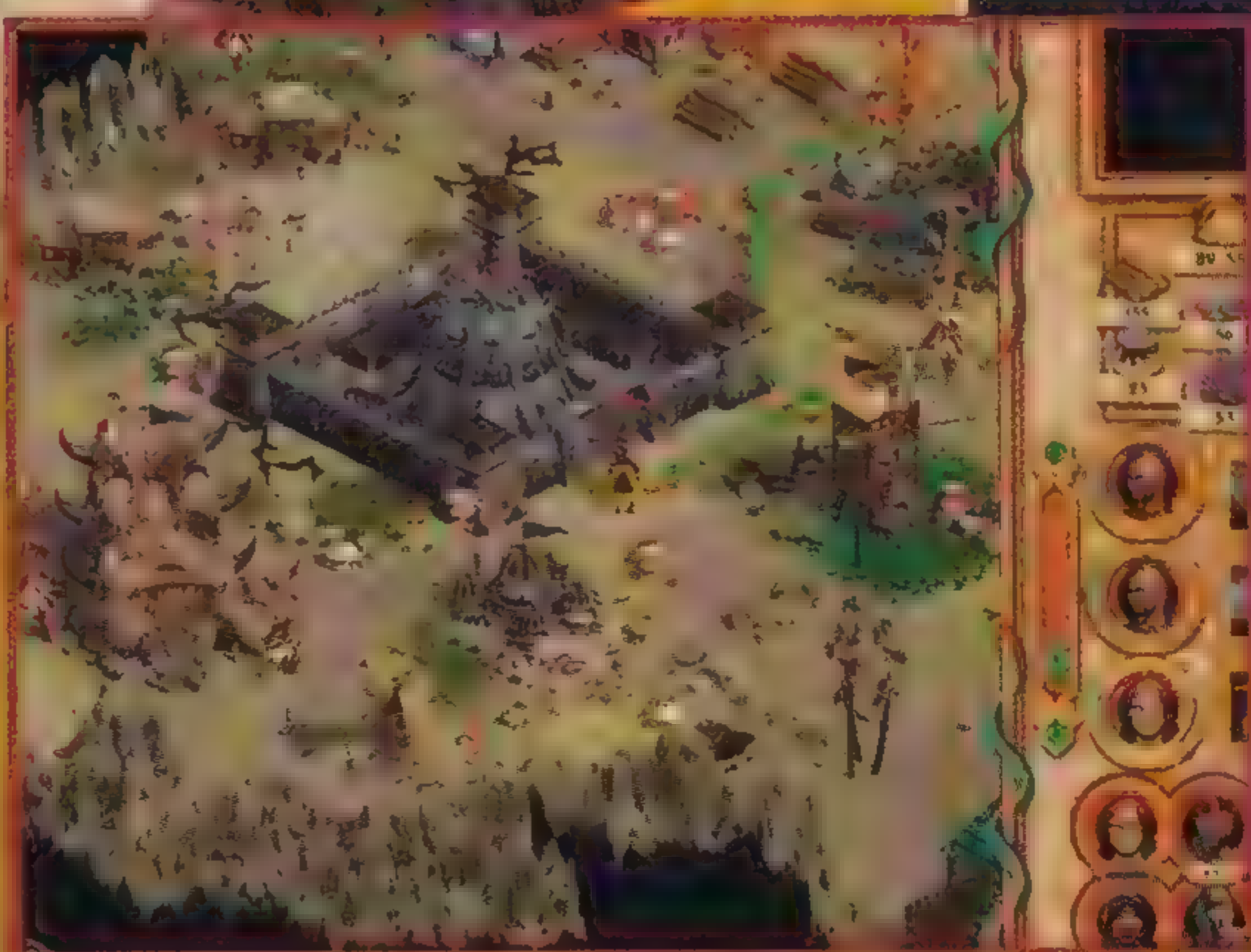
Pod tym pojęciem rozumiem wszystkie miejsca, które korzystnie oddziałują na twoich bohaterów i twoją armię. Czas działania niektórych z nich jest ograniczony do jednego dnia (np. wzrost morale, szczęścia lub szybkości), inne z kolei przynoszą profity funkcjonujące do końca rozgrywki. Na przykład bohater może nauczyć się nowej zdolności, nowego zaklęcia, otrzymać dodatkowe punkty szyb-

kości, mana czy wzmocnić atak lub obronę. Korzystanie ze „świętych miejsc” pozwala przygotować dobrze bohaterów do bitwy, ale często kosztuje trochę gotówki.



OBSERWACJA

Na każdej mapie jest zwykle kilka miejsc, z których nadejść mogą wrogowie (np. górskie przełęcze, leśne przesmyki albo wyjścia prowadzące z teleportów). Powinienes w takich miejscach trzymać chociaż jednego żołnierza-observatora. Ważne jest bowiem, abyś wiedział o nadejściu wrogiej armii i potrafił ją w miarę łatwo zlokalizować. W innym wypadku nieprzyjaciół będzie się włóczył po twoim państwie, zajmował kopalnie i miejsca rekrutacji, a co gorsza może zagrozić miastom. Z uwagi na fakt, że autorzy wprowadzili opcję „fog of war”, obserwacja staje się niezwykle ważnym elementem rozgrywki i nie ma nic gorszego, niż rozpetzające się po twoim państwie hordy wrogów, których posunięć nie możesz zobaczyć ani przewidzieć (a co za tym idzie, nie możesz również im przeciwdziałać).



Zdolności bohaterów

Od tego, jak przygotujesz swych bohaterów i rozwinięsz ich umiejętności, będzie zależeć skuteczność armii na polu bitwy, siła gospodarki twego państwa oraz sprawność poruszania się wojsk na mapie strategicznej. Szczególnie znaczące są pierwsze decyzje i zakwalifikowanie bohatera do jednej z tzw. „advanced class” (wtedy otrzymujesz specjalny bonus wynikający z zaszeregowania), ale o tym szczegółowo przeczytasz w instrukcji, w rozdziale zatytułowanym „Advanced class abilities”. W przypadku wszystkich zdolności magicznych istnieje prosta zasada poznawania magii: bohater ze zdolnością na poziomie Basic może poznać czary pierwszego poziomu, Advanced – drugiego, Expert – trzeciego itd. Bohater nieposiadający zdolności magicznej, nie pozna zaklęć, choćbyś zbudował mu najlepszą na świecie szkołę magii.

SCOUTING

W skład tej grupy wchodzi cztery zdolności (Scouting, Pathfinding, Seamanship, Stealth), mające ułatwiać przemieszczanie się bohatera na mapie strategicznej. Trzeba przyznać, że dwie z nich są bardzo przydatne. Dzięki uzyskaniu tytułu Grandmaster w Pathfinding twoja armia zignoruje wszelkie niedogodności związane z ukształtowaniem terenu (bagna, śniegi itp.), a w dodatku będzie się poruszać o 50 procent szybciej. Ułatwi ci to grę w sposób nie do przecenienia. Z kolei

dzięki zdolności Scouting twój bohater będzie widzieć na mapie strategicznej obszar aż o 5 pól większy niż zwykle (w stopniu Grandmaster). Znacznie łatwiej dzięki temu zdecydować, dokąd należy iść i jakie miejsca odwiedzić. Dodatkowym bonusem jest możliwość dokładnego określenia siły wroga. Jeśli chodzi o dwie pozostałe zdolności, to Seamanship przydaje się tylko na mapach morskich, a Stealth jest – moim zdaniem – w ogóle nieprzydatna, chociaż prawdopodobnie przyda się w czasie rozgrywek w trybie wieloosobowych.

NOBILITY

Ta grupa zdolności oddziałuje głównie na gospodarkę twego państwa (Mining, Estates), ale też pozwala na powiększenie armii (Nobility, Diplomacy). Zdolności Mining i Estates są niezastąpione w wypadku trwania długiej misji na terenie ubogim w surowce. Bohater posiadający te specjalizacje bardzo przydaje się też w trakcie trwania wieloscenariuszowej kampanii. Z kolei zdolność Nobility pozwoli ci na powiększenie przyrostu naturalnego w jednym z miast, a Dyplomacy na zwerbowanie (za pieniądze) części potworów z napotkanej po drodze armii. Generalnie cała ta grupa zdolności jest bardzo przydatna, ale tylko w określonych warunkach (kampania lub bardzo długa misja, kłopoty z gotówką lub surowcami).

LIFE MAGIC

Trzy z czterech zdolności (Life Magic, Spirituality, Healing) wpływają na skuteczność stosowania zaklęć z kanonu Życia oraz na liczbę punktów mana. Szczególne znaczenie ma jednak zdolność czwarta, czyli Resurrection. Jeśli uzyskasz tytuł Grandmastera, będziesz mógł trwale wskrzesić po bitwie nawet 50 procent poległych kreatur (jednak musisz pamiętać o ograniczeniach tej zdolności, gdyż nie wpływa ona na martwiaki, stwory przywołane i mechaniczne). To naprawdę ogromny bonus, pozwalający toczyć ciężkie walki i nie uszczuplić nadmiernie stanu liczebnego wojsk.

COMBAT

Oto grupa zdolności (Archery, Combat, Resistance, Melee), do której nie mam specjalnego przekonania. Feler w tym, że wpływają one tylko i wyłącznie na samego bohatera. Fakt, że robią z niego zabójcze monstrum, które potrafi samotnie wykończyć całe armie, ale ten wpływ widać dopiero na wysokich poziomach doświadczenia. Mój bohater 25. poziomu,

z rozwiniętymi (nawet nie do maksimum) zdolnościami z grupy Combat, potrafił samotnie (!) pokonać np. kilkudziesięciu ogarów, kilkuset bandytów lub berserkerów czy kilka czwartopoziomowych mantis. Jeśli uczestniczysz w kampanii, to bohater znający Combat może się bardzo przydać, gdyż na początku nowej misji może sam eksplorować teren (zajmować kopalnie, pokonywać wrogów) bez długiego oczekiwania na zrekrowanie armii.

TACTICS

Moim zdaniem to najważniejsza grupa zdolności. Składają się na nią Offence, Defence, Tactics oraz Leadership. Jeśli dobrze wyszkolisz bohatera, to armia zyskuje dodatkową siłę ataku i obrony, szybkość oraz możliwość przeprowadzania dwóch ataków w ciągu tury. Krótko mówiąc, Tactics pozwala ci zaatakować: szybko (zarówno jeśli spojrzeć na tempo wchodzenia do walki, jak i tempo poruszania się na mapie taktycznej), śmiertelnie skutecznie oraz dwukrotnie w ciągu tury. Rewelacja!



ORDER MAGIC

Trzy z tych czterech zdolności (Order Magic, Enchantment, Wizardry) wpływają na skuteczność stosowania zaklęć z kanonu Porządku oraz liczbę punktów mana. Szczegółne znaczenie ma jednak zdolność czwarta, czyli Charm. Jeśli rozwinięsz ją w wystarczającym stopniu, to przed walką część wrogiej armii przejdzie za darmo na two-

ją stronę. Rewelacyjny sposób na uzupełnianie braków kadrowych! Musisz jednak wziąć pod uwagę, że Charm zadziała tylko wtedy, kiedy komputer stwierdzi, że armia wroga jest słabsza od twojej. Co ważne, nikt ci nie każe oczarowanych potworów włączać do prowadzonej właśnie armii (jeśli nie masz miejsca albo nastąpiłby konflikt morale). Zrób z nich zwiadowców lub wyslij w charakterze garnizonu do któregoś z miast.



DEATH MAGIC

Trzy z tych czterech zdolności (Death Magic, Occultism, Demonology) wpływają na skuteczność stosowania zaklęć z kanonu Śmierci oraz na liczbę punktów mana. Szczegółne znaczenie ma jednak zdolność czwarta, czyli Necromancy. Posługując się nią, zamieniasz w szkielety, duchy lub wampiry część zabitych na polu bitwy istot, pod warunkiem, że nie były martwiakami, żywiołakami lub mechanizmami. Dla bohatera prowadzącego armię nieumarłych jest to kapitalna zdolność, zwłaszcza kiedy pokona licznych wrogów. Stosując Necromancy, w szybkim czasie możesz doprowadzić do tego, że za twoim bohaterem będzie szła prawdziwa horda martwiaków. Jednak bohater mający tę

zdolność, a prowadzący armię pochodzącą z innego miasta, nie będzie miał specjalnego pożytku. Po pierwsze, dojdzie do konfliktu morale, a po drugie i tak nie będzie miał miejsca w armii dla nowych rekrutów.



CHAOS MAGIC

Trzy z tych czterech zdolności (Chaos Magic, Pyromancy, Conjuraction) wpływają na skuteczność stosowania zaklęć z kanonu Chaosu oraz na liczbę punktów mana. Nieco inne znaczenie ma jednak zdolność czwarta, czyli Sorcery. Dzięki niej znacznie wzrasta skuteczność twoich czarów ofensywnych. Kiedy bohater otrzyma tytuł Grandmaster, to WSZYSTKIE rzucone przez niego czary ofensywne wyrządzą dwa razy więcej szkód niż zwykle.



NATURE MAGIC

Trzy z tych czterech zdolności (Nature Magic, Meditation, Herbalism) wpływają na skuteczność stosowania zaklęć z kanonu Natury oraz na liczbę punktów mana. Szczegółne znaczenie ma jednak zdolność czwarta, czyli Summoning. Dzięki niej możesz przyzywać co pewien czas potwory typowe dla sił Natury. Na poziomie Grandmaster będą to nawet Gryfy i Jednorożce. Jednak zdolność ta jest przydatna w zasadzie tylko wtedy, kiedy prowadzisz wojska pochodzące z miast Natury. W innym przypadku dojdzie, po pierwsze, do konfliktu morale, a po drugie i tak nie będziesz miał miejsca w armii dla nowych rekrutów.



Opis miast

W tym numerze rozpoczynamy opis najważniejszych cech poszczególnych miast. Na razie prezentujemy stronnictwa Siły i Porządku, a za miesiąc zajmiemy się pozostałymi czterema miastami.

MIGHT

Kierowanie państwem barbarzyńców w bardzo dużym stopniu utrudni ci korzystanie z zaklęć. Nie znaczy to jednak, że doświadczony bohater nie pozna umiejętności magicznych, ale szkopol w tym, że w mieście barbarzyńców nie można wznieść szkoły magii.

Potwory

● pierwszy poziom

Berserkerzy – oto jedyna w grze jednostka, którą nie możesz sterować. Berserkerzy zawsze są pod wpływem ślepej furii i atakują wroga, czy tego chcesz, czy nie. Jednak ich skuteczność polega na podwójnym ataku i sporej szybkości. W grupie są to jednostki przydatne i niebezpieczne.

Centaury – potrafią ciskać oszczepami. Z uwagi na spory przyrost naturalny możesz zgromadzić sporą armię tych potworów. Na początku gry bardzo się przydają.

● drugi poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Nomad Tent i Harpy Peak. W tym wypadku nie mam żadnych wątpliwości, że należy wybrać możliwość powołania Harpii. Dlaczego? Otóż dlatego, że są to jednostki szybkie i atakujące według następującego schematu: Harpia atakuje – przeciwnik nie odpowiada atakiem – Harpia wraca na miejsce. Dzięki temu możesz bezkarnie razić silne jednostki wroga, zaś Harpie mają ogromną szansę na przeżycie na polu bitwy bez strat własnych.

● trzeci poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Ogre Fort i Cyclops Cave. Należy wybrać Cyclops Cave. Cyklopi są chyba najlepszą jednostką trzeciego poziomu w całej grze. Po pierwsze, mają stosunkowo sporo punktów

życia, a po drugie – dysponują morderczym atakiem, pozwalającym na rzuceniu głazem w największe zgrupowanie przeciwników. Dzięki niemu możesz rażać WSZYSTKICH przeciwników znajdujących się w epicentrum rzutu. Dlatego najlepiej poczekać z atakiem Cyklopów aż przeciwnik wykona swój ruch i wtedy rzucić głazem w największe zgrupowanie nieprzyjaciela. Jeśli masz już co najmniej kilkunastu Cyklopów, bardzo rozsądne jest podzielić ich na dwa zgrupowania. Dysponujesz wtedy w ciągu trwania tury atakiem na dwóch rozległych obszarach. Jeśli twój bohater ma zdolności zwiększające siłę ataku na dystans lub artefakty pozwalające na likwidację kary za nadmierną odległość, to Cyklopy będą twoimi ulubionymi monstrami. W jednym ze scenariuszy mój bohater dysponował bronią o nazwie Bow of Elven King, pozwalającą na dwukrotny atak w ciągu tury. W armii miałem dwie grupy po 30 Cyklopów. Po upływie tury zwykle nie było czego zbierać, nawet z silnych wrogów.

czwarty poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Cliff Nest i Behemoth Crag. Behemoty są silniejsze i odporniejsze od Roków, ale za to wielkie płaszydła dysponują bardzo silnym atakiem błyskawicy, następującym po każdym uderzeniu. Poza tym wiadomo, że jednostki latające są bardziej mobilne na placu bitwy, łatwiej im atakować zamki itp. Dlatego mimo siły Behemotów, wybieram jednak Roki.



Ważne budynki

Twoi bohaterowie wzmocnią się w Wrestling Pit czy na Arenie, ale najważniejszym budynkiem w mieście barbarzyńców jest Breeding Pens. Drogie to to jest wręcz upiornie, ale inwestycja się opłaca, gdyż przyrost naturalny potworów wzrasta aż o 50 procent.



ORDER



Bardzo ciekawe miasto, w którym ogromną wagę przywiązuje się do stosowania zaklęć. Możesz tu stworzyć silną armię, w której NIKT nie będzie miał zdolności do skutecznej walki wręcz. A mimo to armia ta poradzi sobie śpiewająco z większością nieprzyjaciół. Oczywiście, póki nie natrafi na Czarne Smoki, całkowicie odporne na magię...

Potwory

● pierwszy poziom

Krasnoludy – mnożą się jak króliki i są bardzo groźne. A w dodatku potwornie, ale to potwornie, powolne. W związku z tym do armii nigdy nie wcielam krasnoludów, gdyż moim zdaniem niepotrzebnie zajmowałyby na placu boju miejsce, w którym może stanąć dużo przydatniejsza jednostka.

Halflingi – słabiutkie jednostki, dysponujące atakiem na odległość. Dużo przydatniejsze od krasnoludów, ale jak ktoś zbliży się do halflingów na odległość miecza, to giną, zanim zdążą pisnąć.

● drugi poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Mage Tower i Golem Factory. Magowie dysponują silnym atakiem czarami, z kolei Golemy są w dużej mierze odporne na magię, ale za to dość powolne. Z tej pary zdecydowanie wybieram Magów. W dużej liczbie są świetni; stosują zaklęcia Poison i Magic Fist. Dzięki temu pierwszemu czarowi jesteś w stanie zdobyć większość zamków, nie angażując się w walkę wręcz. Wynika to, co prawda, z głupoty programu (wrogowie zaatakowani trucizną nadal płaczą się za murami i giną co turę, zamiast iść do błyskawicznego ataku), ale coś... skuteczne.

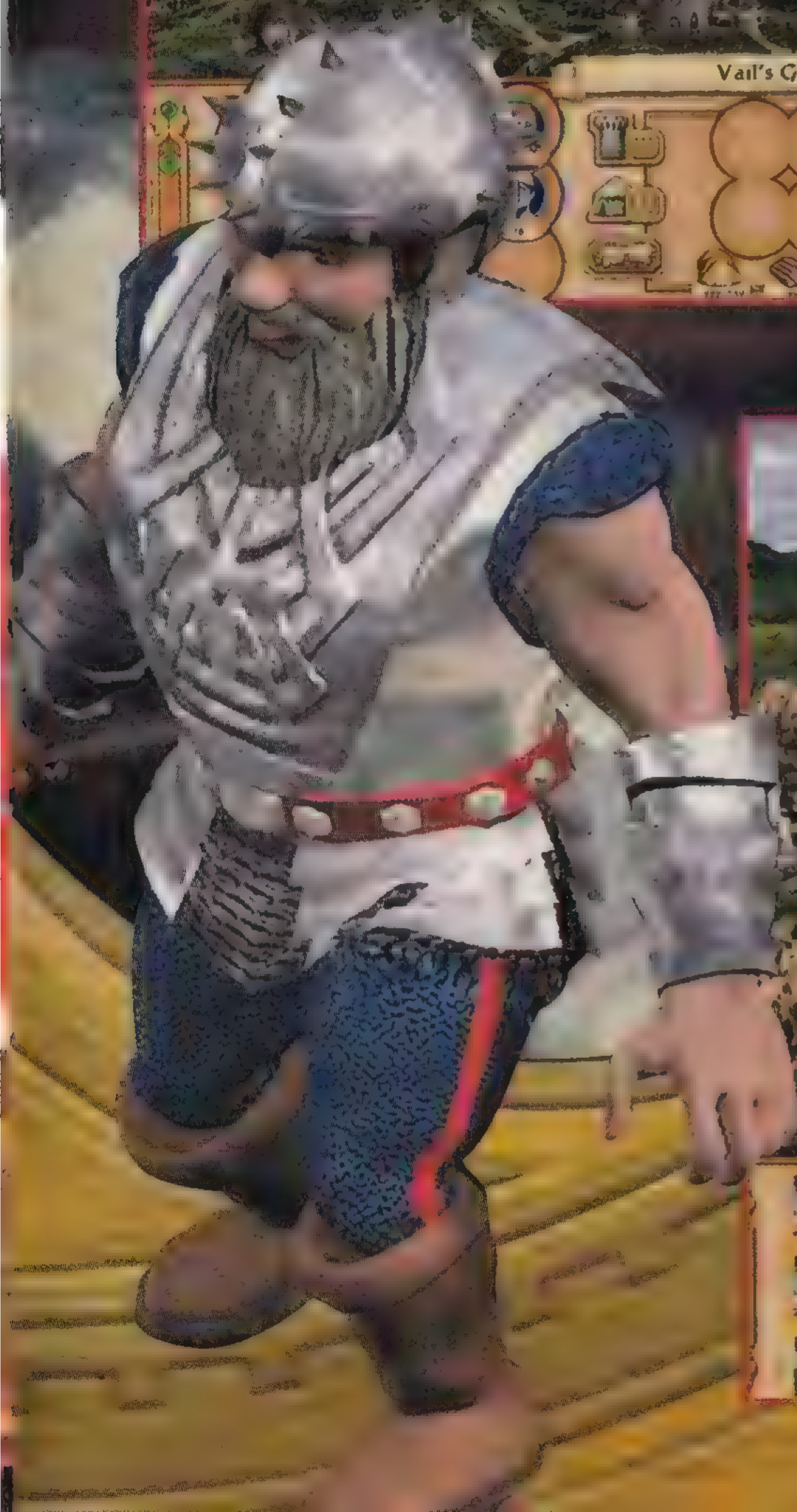
● trzeci poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Golden Pavillion i Altar of Wishes. Oba powoływa-

ne w tych budowlach monstra – Nagi i Geniusze – są warte uwagi. Nagi to jedno z bardziej skutecznych stworzeń w walce wręcz, gdyż kiedy atakują, przeciwnik nie może odpowiedzieć. Z kolei Geniusze dysponują rewelacyjnymi zaklęciami. Pierwsze to standardowy czar bojowy – Ice Bolt, za to drugie to prawdziwy cymes. Oto masz okazję stworzyć duplikat swojej lub wrogiej jednostki. Liczba tak powstałych potworów jest zależna od liczby rzucających zaklęcie Geniuszy. Co to rozwiązanie oznacza w praktyce? Możliwość zastawienia wrogowi drogi zgrupowaniem najmocniejszych jednostek, jakimi on sam dysponuje. W dodatku w każdej turze możesz używać tego zaklęcia i dodawać następne potwory do już istniejącej grupy. Na przykład w pierwszej turze zrobisz duplikat pięciu Behemotów przeciwnika, w drugiej następnych pięciu, w trzeciej kolejnych. A wystarczyło, iż przeciwnik miał tylko jednego Behemota, który posłużył zaklęciu za wzór.

● czwarty poziom

Do wyboru masz dwie alternatywne budowle: Dragon Factory i Cloud Castle. W większości scenariuszy automatycznie i z przyzwyczajenia (jeszcze z części trzeciej) budowałem Cloud Castle, czyli siedzibę Tytanów. Sporo punktów życia i silny atak na odległość stanowią atuty tych potworów. Sadzę, że są bardziej uniwersalne niż Smoki z Dragon Factory, chociaż w pewnym stopniu zależy to też od tego, na jakich przeciwników spodziewasz się wpaść.



Ważne budynki

Oprócz magicznej gildii takim ważnym budynkiem jest Uniwersytet. Dzięki niemu twój bohater może poznać kilka istotnych zdolności (np. Resurrection, Pathfinding). Co ważne, ich wybór na początku rozgrywki w dużym stopniu decyduje o dalszej karierze herosa.



WARRIOR KINGS

Przedstawiamy poradnik do gry, która wymaga nie lada myślenia. Ale trud włożony w tę czynność opłaci się w dwójnasób...

DWÓR I WIEŚ

Gra w WARRIOR KINGS wymaga dość uciążliwej budowy całego systemu dworu i pobliskich wsi. Dwór (a później pałac) to centrum rozwoju technologicznego oraz produkcyjnego. Spora część budynków musi być umieszczona właśnie w pobliżu takiego centrum. Tam też będą składowane wszystkie twoje zapasy, dlatego bardzo ważną sprawą jest odpowiednie jego zabezpieczenie. Najlepiej otocz je murem i wyposaż w zamknięte bramy.

Wsie to centra produkcji surowców, z których najważniejsze jest oczywiście pożywienie. Najlepszym miejscem na ulokowanie nowej osady są doliny, w których możesz rozwinąć na szeroką skalę produkcję rolną. Ze względu na dość rozległe położenie poszczególnych pól otaczanie murem całej wioski nie jest najlepszym pomysłem. Zdecydowanie lepiej jest wybudować na jej skraju kilka wież strażniczych.

Jeśli obsadzisz je łucznikami, to twoi wieśniacy będą w miarę bezpieczni.



Tak wyglądały siedziby średniowiecznych władców. Czyż nie są urocze?



Pola obsiane, zbliżają się żniwa. Czas zagonić chłopów do pracy

JEDZENIE

Wszyscy twoi żołnierze muszą się czymś odżywiać, dlatego powinieneś zapewnić im stałe dostawy jedzenia. Piechota potrzebuje zazwyczaj po 1 jednostce pokarmu, konnica po 2. Im bardziej skomplikowana jest jednostka, tym większy ma apetyt. Jedynym sposobem na zdobycie pożywienia jest uprawa zboża. Z każdego pola wieśniacy uzyskują 4 jednostki pożywienia, jednak po odkryciu nowych technologii, wartość ta może wzrosnąć. Warto wspomnieć, że rolnicy nie muszą się odżywiać. Do życia wystarczy im twoja wdzięczność i dobre słowo.

Kiedy zaatakuje cię wróg, chron swolch wieśniaków. Uderz w dzwon na dworze, a mieszkańcy schronią się w kamiennych budowlach. Będą

tam bezpieczni, dopóki twoje wojska nie odeprą ataku. Pamiętaj jednak, że schowani mieszkańcy nie produkują żywności, dlatego warto utrzymywać odpowiednio wysoki stan zapasów. Kiedy zagrożenie minie, wyprowadź ludzi z ukrycia i rozkaż im powrócić do pracy. Nie musisz każdemu z osobna wydawać rozkazu, wystarczy zaznaczyć całą grupę i wskazać jedno z pól. Rolnicy sami rozdzielą pomiędzy siebie poszczególne pola.

Po ataku wroga zawsze sprawdzaj wielkość strat wśród cywilów. Najważniejsi są oczywiście rolnicy. Jeśli wskaźnik ilustrujący przyrost pożywienia zmniejszył się, z pewnością odniosteś straty. Wybuduj nowego chłopca i przeleć kursorem po wszystkich polach. Na nieuprawianych przybierze charakterystyczny kształt.

Gdy spadnie przyrost pożywienia, trzeba wyprodukować nowych chłopów



Praca w polu nie jest przyjemna, ale przecież trzeba coś jeść

SUROWCE

Do produkcji żołnierzy i budynków będziesz potrzebował trzech zasobów. Oprócz omówionego już wcześniej jedzenia, ważną rolę odgrywa złoto i materiały. Te ostatnie można uzyskiwać zarówno z wyrębu lasu, jak i wydobywania kamieni. Choć skalne złoża są z reguły umieszczona z dala od twoich osad, to ich wydobywanie jest o wiele efektywniejsze. Najbardziej skomplikowane jest pozyskiwanie złota. Czasami jest ono dostępne w postaci złóż, i można je wydobywać podobnie jak kamienie. Niestety, jest ono bardzo rzadko spotykane. Prostszy sposób wzbogacenia się jest zbudowanie sklepu, w którym możesz sprzedawać materiały. Im więcej mieszkańców przydzielisz do pracy w sklepie, tym szybciej będzie zapełniał się twój skarbiec. Musisz przez cały czas pamiętać, aby nieustannie

kontrolować stan zasobów. Jednak najefektywniejszym sposobem jest zatrudnienie kupców. Są oni dwa razy skuteczniejsi od chłopów, a co najważniejsze, ich działalność nie uszczupla twoich zasobów.

Z surowcami wiąże się jeszcze jeden problem. Są one dostarczane przez wieśniaków do najbliższej wioski. Tam czekają na wozy transportowe, które odwieżą je do dworu. Zarówno wozy, jak i połączenia budowane są automatycznie po wzniesieniu lub przejęciu nowej wioski. Problemem może się jednak okazać bezpieczny transport tych dóbr. Wprowadzić można przydzielić do każdego z wozów kilku jeźdźców do obrony, jednak koszt utrzymania takiej zbędnej armii jest zdecydowanie za wysoki. Lepiej po prostu nie zakładać nowych wiosek w pobliżu wroga.



Rąbanie drewna to także ko-
bieca praca. Jak widać, już dawno
było równouprawnienie...

Praca woźnicy to niebez-
pieczne zajęcie. Chętnych
na taki wózek jest wielu

PRZECHWYTYWANIE ZASOBOW

Najprostszym sposobem na przechwycenie zasobów jest zabicie wrogiego woźnicy. Teraz wystarczy, że twój wieśniak wejdzie na wóz i cały transport należy do ciebie. Jeśli jednak w trakcie walki wóz zostanie zniszczony, surowce wylądują na ziemi w postaci worków. Na szczęście nie są one

całkowicie stracone. Wystarczy, że wieśniacy je zbiorą i zaniósą do twojej wioski. Podobna sytuacja występuje w przypadku zniszczenia magazynu lub dworu. Tu zebranie wszystkich surowców może zająć chłopom kilka kursów, ale z pewnością jest to opłacalna działalność.



Płynne poruszanie się po mapie może być trochę kłopotliwe

MAPA

Na początku gry niewątpliwie najwięcej kłopotu sprawia płynne poruszanie się po mapie. Okazuje się, że mapa główna i minimapa zachowują się w trochę zaskakujący sposób. Jedynym sposobem na to utrudnienie jest

po prostu przyzwyczajanie się. Trochę lepiej jest z podnoszeniem i opuszczaniem kamery. Szczęśliwi posiadacze myszek ze scrollmem nie będą mieć problemów, jednak biada tym pozostałym. Używanie klawiszy page up i page down jest tak niewygodne, że szczerze polecamy wizytę w sklepie komputerowym. Najtańsze modele myszek ze scrollmem kosztują kilkadziesiąt złotych, a bardzo wyraźnie podnoszą komfort pracy. Jeśli jednak przywiązałeś się emocjonalnie do swojej myszki, to jedynym rozsądnym wyjściem jest ustawienie kamery w jednym punkcie. Należy ustawić ją tak wysoko, aby móc wygodnie oglądać najwyższe góry na mapie.

WOJSKO

Sprawne poruszanie się dużą grupą wojska nie jest takie łatwe. W założeniu najlepszym sposobem na przemieszczanie żołnierzy jest zgrupowanie ich w formację kolumnową. Jednak ta opcja często się nie sprawdza, a twoje jednostki poruszają się bez ładu i składu. Najlepiej nie grupuj ich w ogóle i nie wyznaczaj im zbyt dalekich celów podróży. W górzystym terenie najlepiej ręcznie przeprowadź wojsko przez doliny. Jeśli tego nie zrobisz, wojsko będzie próbowało przejść każde wzniesienie napotkane na drodze, co zajmie mu naprawdę wiele czasu.

Korzystanie z pozostałych formacji jest bardzo przydatne w walce z wrogiem. Jednak są one dostępne dopiero po wybraniu więcej niż ośmiu jednostek. W obronie znakomicie sprawdza się dwuszereg. Ustawiona w ten sposób piechota jest w stanie powstrzymać nawet konnicę. Jeśli jednak zamierzasz atakować, wypróbuj formację trójkątną, która jest praktycznie jedyną szansą na przełamanie dobrze ustawionej obrony. Jeśli już planujesz atak, pomyśl przedtem o rozpoznaniu. Wyślij skauta, aby rozejrzał się po okolicy. Dzięki dalekiemu zasięgowi wzroku zauważy wroga, będąc jednocześnie dla niego niewidocznym.

Ustawiaj łuczników na szczycie wzgórz. Wprawdzie nie jest to proste, gdyż będą się rozchodzić, ale dzięki temu będą mieć przewagę nad przeciwnikiem. Zwiększy się zasięg ich strzałów. Jeśli ktoś zechce ich zaatakować, będzie musiał dość długo wspinać się na górę.

Każda jednostka zużywa pożywienie, dlatego nie ma sensu budować jej na zapas. Produkcja wojska trwa bardzo krótko, więc w razie ataku wroga możesz błyskawicznie zrobić nową rekrutację do armii. Ustaw tylko punkt zborny w miejscach spodziewanego ataku, a twoje jednostki same tam podążą.

Ciekawe, dlaczego żołnierze wybierają najtrudniejsze szlaki górskie?

Dobrze umiejscowieni łucznicy potrafią wyrządzić wiele szkód przeciwnikowi

Jeśli chcesz uleczyć swoje jednostki, najlepiej najpierw je zgrupuj

LECZENIE

Pomiędzy kolejnymi potyczkami rób przerwy na leczenie żołnierzy. Aby nie bawić się z każdym z osobna, zgrupuj wszystkich ludzi i lecz ich jednocześnie. Będziesz miał pewność, że nikogo nie pominąłeś. Uzdrowiane jednostki są zaznaczone jasną chmurką. Artosi i rycerze zakonnicy są także w stanie uzdrawiać siebie. Wozy dostawcze zużywają w tym celu przewożone pożywienie, a mnisi będą automatycznie leczyć wszystkie jednostki w pobliżu opactwa.

BOSKIE INTERWENCJE

Aby przywołać Boże Interwencje, musisz posiadać katedrę oraz wystarczający poziom pobożności. Aby przyspieszyć wzrost tego ostatniego wskaźnika, zagon do modlitwy wszystkich dostępnych księży, biskupów i inkwizytorów. Oczywiście, czym wyższe stanowisko piastuje dany duchowny, tym większy ma wpływ na przyrost pobożności. W grze jest dostępnych 7 rodzajów Bożych Interwencji.

Wizja – bardzo przydatna interwencja, dzięki której zorientujesz się w siłach zbrojnych przeciwnika. Wystarczy, że klikniesz na dowolną jednostkę lub budynek wroga, a ujrzysz wszystkich jego poddanych.

Plaga – atakuje pojedynczą jednostkę wroga, zadając jej przez dłuższy czas rany. Jeśli znajdzie się ona w pobliżu innych jednostek, zaraza przeniesie się na nie. Większość zainfekowanych jednostek zginie i tylko nieliczne przetrwają. Jedynym sposobem na ograniczenie plagi jest odseparowanie zdrowych ludzi od zarażonych. Tych ostatnich można poznać po małej zielonej chmurce unoszącej się nad ich głowami.

Mróz – interwencja przeznaczona do atakowania wrogich wiosek. Niska temperatura ma negatywny wpływ na pracowników i skutecznie zniechęca ich do pracy. Dzięki temu w wiosce nie przybywają żadne surowce. Niestety, działa tylko przez krótki czas.

Błyskawice – sprowadza na wrogą wioskę serię wyładowań atmosferycznych. Pioruny są bardzo skuteczną bronią przeciwko ludności, jednak nie wyrządzają większej szkody budynkom.

Gniew Boży – przynosi skutki odwrotne niż błyskawice. Lecące z nieba kule ognia zapalają budynki, ale nie są za bardzo skuteczne przeciwko mieszkańcom. Pożar może przenosić się na inne budowle, wyrządzając przy tym jeszcze większe szkody.

Trzęsienie ziemi – tej interwencji chyba nie trzeba tłumaczyć. Ruchy tektoniczne ziemi powodują zniszczenia budynków bliskich epicentrum.

Meteor – ta interwencja zsyla z niebios ogromny meteoryt. Trafiony nim budynek najczęściej zostaje całkowicie zniszczony, a silna eksplozja uszkadza wszystkie pobliskie zabudowania.

Katedra to najlepsze miejsce do modlitw. Może Bóg wysłucha naszych prośb i ześle wrogowi jakiś kataklizm

KRÓTKIE PORADY:

Nigdy nie atakuj wrogich miast od frontu. Jest on zazwyczaj najlepiej ufortyfikowany, a przed bramą często możesz spotkać liczne oddziały wroga. Spróbuj podejść od tyłu tak, aby wyrządzić jak najwięcej szkód, zanim przeciwnik się zorientuje, co jest grane.

W miarę możliwości korzystaj z konnicy. Zdecydowanie szybciej porusza się po mapie od piechoty i jest w stanie dotrzymać kroku Artosowi. W razie napotkania przeciwnika nie będzie on zdany wyłącznie na siebie.

Jeśli jednak masz dużo czasu i chcesz walczyć piechotą, rozkaż kawalerii iść za pieszymi. Jest to praktycznie jedyny sposób, aby utrzymać całą armię w jednej grupie.

Zawsze trzymaj 200-300 jednostek piechoty. Mogą się one okazać przydatne do odbijania przegranych wojen.

Ustaw wieże strażnicze na drodze, skąd najczęściej nadchodzi wróg i obsadź je łucznikami. Zanim wojska przeciwnika dojdą do twoich osiedli, zostaną mocno osłabione.

Na swojej drodze miej dużo maszyn oblężniczych. Mury są odporne na miotanie i strzelanie, a maszyny łucznicze potrafią ich przebić.

Wojsko zdobywa doświadczenie podczas walki, dlatego też staraj się wycofywać na zaplecze poważnie ranne jednostki. Kilku weteranów bez problemu poradzi sobie z większą ilością świeżych rekrutów. Aby wytrenować na sucho swoje oddziały, zapewnij im odpowiednie szkolenie.

Nie wznos bezsensownie wszystkich budynków. Spójrz na dołączone do gry drzewo technologiczne i przemysł przydatność poszczególnych konstrukcji.

W trybie dla jednego gracza odkrywanie nowych technologii odbywa się poprzez wykonywanie specjalnych zadań (questów). Czasem warto poświęcić na wykonanie zadania trochę czasu, aby później korzystać z udoskonień.

Za wszelką cenę broń Artosa. Jego śmierć w kampanii dla jednego gracza zawsze oznacza koniec gry.

Nie atakuj wrogich miast bez maszyn oblężniczych, bo łucznicy wystrzelają cię jak kaczki

Maszyny oblężnicze bardzo szybko poradzą sobie z murami

KOŃIEC

PCFormat

CZASOPISMO KOMPUTEROWE

» PORADY » KURSY » EDUKACJA »

WWW.PCFORMAT.COM.PL

KURSY:

- >>> OBSŁUGA PAKIETÓW BIUROWYCH
(Office: Word, Excel, Power Point)
- >>> PODSTAWY PROGRAMÓW GRAFICZNYCH
- >>> INTERNET BEZ TAJEMNIC
- >>> KOMPUTEROWE NOWINKI I WIADOMOŚCI

>> KROK PO KROKU Świat funkcji i formuł

Microsoft Excel - Zeszyt1

	A	B	C
1			
2			
3	Obliczenia	Formuła	Wynik
4	2 plus 3	=2+3	5
5	5 minus 3	=5-3	2
6	5 razy 4	=5*4	20
7	30 podzielone na 6	=30/6	5
8			
9			
10			

1 Prosta arytmetyka
W przypadku prostych formuł arytmetycznych posługujemy się symbolami +, -, aby wykonywać dodawanie i odejmowanie, oraz * dla mnożenia i / dla dzielenia. Przed każdym obliczeniem wstawiamy symbol równości (=), który oznacza przeprowadzenie danej operacji.

Microsoft Excel - Zeszyt1

	A	B	C
1			
2			
3	Obliczenia	Formuła	Wynik
4	2 plus 3	=2+3	5
5	5 minus 3	=5-3	2
6	5 razy 4	=5*4	20
7	30 podzielone na 6	=30/6	5
8			
9			
10			
11	3 plus 4 razy 5	=3+4*5	23
12		=3+4*5	35

2 Zrozumieć kolejność
Porządek, w jakim wprowadzamy działania, ma wpływ na rezultat. Mnożenie i dzielenie wykonywane są przed dodawaniem i odejmowaniem. Aby wykonać jakiegoś obliczenie w innej kolejności, wpisujemy w nawiasie obliczenia w nawiasach przeprowadzane są najpierw).

Microsoft Excel - Zeszyt1

	A	B	C	D	E
1	Sprzedaż				
2	Bura	Produkt #1	Produkt #2		
3	Północ	17 200	12 400		
4	Południe	13 100	11 200		
5	Wschód	12 400	19 200		
6	Zachód	17 400	12 900		
7	Centrum	15 200	17 600		
8	Pomorze	12 300	14 100		
9	Góry	11 300	14 200		
10		=SUMA(B3:B9)			

3 Dodawanie masowe
Jeśli masz długą listę liczb do dodania, użyj przycisku Autosumowania z paska narzędzi. Tworzy on formułę SUMA - wokół zakresu liczb, które chcesz dodać, zobaczysz prostokątną ruchomą obwódkę. Jeśli wybór jest poprawny, wciśnij Enter.



Numer czerwcowy w sprzedaży już 14.06.2002, a w nim:

NIEZBĘDNIK PC FORMAT

Pyta CD ze wszelkimi, niezbędnymi dla każdego użytkownika programami i sterownikami. Wszystko, czego potrzebuje każdy nowy komputer do sprawnej pracy.

WOJNA KART 3D

Karty graficzne to stosunkowo nowy wynalazek. Jeszcze do niedawna komputery miały tak niewielką moc, że szkoda było marnować tyle bezcennych zasobów na wyświetlanie wyszukanych obrazów

Współczesne karty graficzne to bardzo skomplikowane urządzenia. Sercem każdej karty jest chipset, inaczej zwany układem graficznym lub procesorem graficznym. Taki układ jest nie-raz bardziej skomplikowany niż główny procesor w twoim komputerze. Tak duża moc obliczeniowa potrzebna jest do generowania jak najdokładniejszego obrazu w pełnej gamie kolorów. Mówiąc prościej, chodzi o to, żeby po wymianie ognia w QUAKE'U było widać na monitorze efekty twoich działań.

Na rynku istnieje bardzo wielu producentów kart graficznych. Jednak w większości przypadków oparte są one na jednym z trzech chipsetów graficznych.

Największym producentem, który niemal zmonopolizował rynek, jest firma nVidia i jej sławne GeForce'y (wcześniej Rivy TNT). Niedawno ukazała się już czwarta odsłona układów z tej serii. Chłopaki z nVidi chcą pewnie dotrzymać kroku Intelowi i jak tylko ci zmastrują kolejne Pentium, to oni od razu wprowadzają nowego GeForce'a.

Układy nVidii mają tylu zwolenników, co przeciwników. Za chipsetami tej firmy przemawia niewygórowana cena i najlepsze osiągi. Jednak często, zwłaszcza jeśli karta jest źle wykonana lub nieprawidłowo skonfigurowana, nie da się nic zobaczyć, bo komputer po prostu się wiesza lub działa nieprawidłowo. Dużo kłopotów sprawiają ponadto odchudzone wersje GeForce'ów, oznaczone symbolem MX. Wydaje się, że nVidia popełniła spory błąd, pozwalając produkować karty wyposażone w swoje układy niemal każdemu, kto ma na to ochotę. Same układy są bardzo dobre, jednak w niepowołanych rękach moż-

na zmienić je w kompletny bubel. Dlatego przy wyborze karty z chipse-tem nVidia duże znaczenie odgrywa producent całego urządzenia.

W przypadku GeForce'ów bardzo ważne są wszystkie oznaczenia umieszczone na karcie, ponieważ GeForce GeForce'owi nie równy. Szczególnie trzeba zwrócić uwagę, czy karta jest w wersji MX, GTS czy Titanium (Ti). Wersje MX to wersje odchudzone, pozbawione wielu funkcji, z ograniczoną przepustowo-ścią pamięci. Są one najmniej wydajne, ale i najtańsze. Niektóre karty GeForce 2 ukazały się w wersji GTS (oraz Pro), czyli bardziej rozbudowa-nej niż wersje zwykłe. GeForce 2 GTS to bardzo wydajna karta, dużo lepsza niż GeForce 3 MX. Najnow-szym oznaczeniem wprowadzonym przez nVidię jest symbol Ti (Tita-nium), którym oznaczona się najsil-niejsze modele GeForce'ów 3 i 4. Karty w wersji Ti są nieraz nawet trzykrotnie droższe od wersji MX.

Kolejnym producentem układów jest firma Ati, która – jak się wyda-wało – nie podźwignie się po ofen-sywie nVidii. Jednak od jakiegoś czasu karty wyposażone w jej Rade-ony przeżywają prawdziwy rene-sans. Ati zachowało się dużo roztropiej niż nVidia i nie pozwala wszystkim robić kart opartych na własnych produktach. Żeby zdo-być licencję Ati, trzeba wykazać się sporą solidnością. Niemniej daje się już zauważyć niepokojące tenden-cje do rozszerzania produkcji kart opartych na tych układach. Pew-nie niedługo pojawi się masa „no name'ów”, tak jak w przypadku GeForce'ów. Dostępne na polskim rynku najlepsze karty oparte na układach Ati to te produkowane przez legendarną firmę Hercules.

Millennium G550 Matrox

CLICK!
POLECA

Karty ze stajni Matroxa to bardzo spe-cyficzne urządzenia.

Nie osiągają one oszała-miających wyników w testach prędkości, nie są też wcale ta-nie, jednak jest w nich coś, co sprawia, że ludzie nadal chcą je kupować. Dzięki dość do-brej sprzedaży firma jakoś się utrzymuje i nie zanosi się, żeby szybko przeszła do historii.

Model G550 to najmocniejsza karta tego producenta. Jej podsta-wowym atutem jest ponadprzecięt-na jakość obrazu dwuwymiarowego. Ten produkt przeznaczono głównie dla grafików i osób, które nie są zapalo-nymi graczami, ale chcą mieć w komputerze urządzenie dające obraz najwyższej jakości. Pasjonaci multimediiów powinni natomiast zwrócić uwagę na modele Ma-troxa wyposażone w tuner TV.

Dane techniczne:
32MB DDR SDRAM, chipset Matrox G550,
szyna AGP x 4

Cena: około
550 złotych

ATI

Radeon 8500

To najsilniejszy jak dotąd Radeon. Charakteryzuje się bardzo dobrymi osiągnięciami i niemal wzorową jakością obrazu. Dodatkowym atutem tej karty jest sprzętowe wsparcie dla DVD. Kartę tę można dostać w wielu konfiguracjach, z różną ilością pamięci i różnymi dodatkami. Bez względu na to, której wersji byś nie kupił, to masz gwarancję, że dostaniesz produkt markowy i niezawodny pod każdym względem. Mankamentem kart Ati jest słabsze, w porównaniu z najlepszymi GeForce'ami, wsparcie dla

CLICK!
POLECA



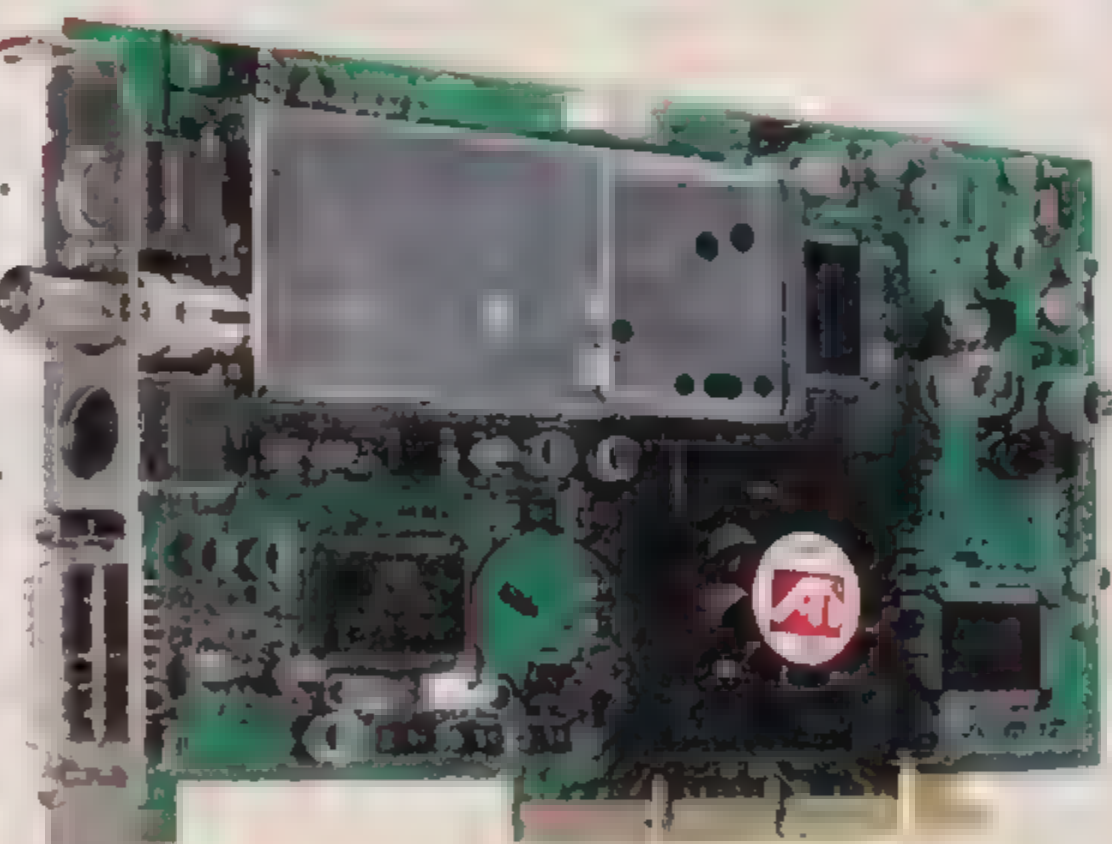
3D oraz nieco wyższa cena kart o porównywalnych parametrach. W zamian jednak otrzymujesz sprzęt, który na pewno wykonano lepiej niż 75% dalekowschodnich klonów GeForce'a.

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon 8500 LE, szyna AGP x 4



Radeon 7500

Radeon 7500 ma być odpowiednikiem GeForce'ów w wersji MX. Jest to znacznie uboższa, a co za tym idzie, również tańsza wersja procesorów 8500. Karty z rodziny 7500 nie posiadają wielu funkcji dodanych w wersji 8500. Tak więc, jeśli nie stać cię na wersję 8500, to raczej rozważ się za jakimś mocnym GeForce'em, niż wydawać pieniądze na tę



kartę. Chyba że wyjątkowo często korzystasz z wyjścia telewizyjnego lub komputer służy ci głównie do oglądania DVD. W takiej sytuacji karta ta na pewno ci się spodoba.

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon 7500 LE, szyna AGP: x 4



OEM czy BOX?

- Większość renomowanych firm sprzedaje swoje produkty w dwóch wersjach.
- Pierwsza to wersja **BOX**, popularnie zwana „pudełkową”. Karta w wersji BOX ma dołączone dodatkowe oprogramowanie (odtwarzacz DVD, czasami jakas gra), instrukcje obsługi i jest oczywiście zapakowana w śliczne pudełeczko.
- Druga wersja to wersja **OEM** (ang. Original Equipment Manufacturer). Karta kupiona w tej wersji pod względem technicznym jest dokładnie taka sama, ale nie ma żadnych dodatków (poza sterownikami) i nie jest ładnie zapakowana. Jest za to tańsza niż urządzenie w wersji BOX.
- Przed zakupem dokładnie sprawdź, jakie dodatki oferowane są z wersją pudełkową, ponieważ czasami opłaca się dokończyć kilka złotych i mieć na przykład unikatową wersję gry lub specjalne oprogramowanie. Jeśli żaden z dodatków cię nie interesuje, nie ma sensu przepłacać.

Nie tylko nVidia

Radeony ustępują nieznacznie GeForce'om w grafice trójwymiarowej. Jednak układy z tej firmy posiadają ogromny atut, który niejednego już przekonał, że nic tylko Radeon. Chodzi mianowicie o znakomitą jakość wyjścia telewizyjnego. Jest to ważne, zwłaszcza dla tych osób, które zamiast na malutkim monitorze, krwawe boje wolą rozgrywać na ekranie telewizora. Dobre wejście telewizyjne ważne jest również dla miłośników komputerowego DVD.

Ostatnim liczącym się producentem układów graficznych jest firma Matrox, która od dobrych kilku lat produkuje coraz to nowe układy z serii Millennium. Ostatnie modele opatrzone są symbolem G550. Matrox sam produkuje karty oparte na układach własnego pomysłu, dlatego trudno kupić jakiegos podrobionego Matroxa. Karty z tej serii to produkty bardzo specyficzne. Mają wierną grupkę fanów, głównie wśród profesjonalnych grafików, którzy cenią Matroxy za znakomitą jakość obrazu. Matroxy nie są przeznaczone dla graczy, lecz dla osób, które długo pracują przy dużych monitorach.

Na koniec tego przeglądu warto jeszcze wspomnieć o dwóch innych

rozwiązaniach graficznych. Pierwszy to karty zaopatrzone w układy Kyro I lub II. Swego czasu odbyła się spora kampania reklamowa tych nowych układów graficznych. Układy Kyro były sporo tańsze niż GeForce'y i Radeony, jednak odstawały sporo, zwłaszcza jeśli chodzi o szybkość pacy w 3D. Karty Kyro równie szybko znikły z rynku, jak się pojawiły, choć wiele razy zapowiadano następcę Kyro II, który miał być prawdziwym hitem. Być może jeszcze kiedyś usłyszymy o tej firmie.

Ostatnim rozwiązaniem, jakie możesz brać pod uwagę, jest zakup płyty głównej od razu zaopatrzonej w układ graficzny (karta graficzna zintegrowana). Jest to rozwiązanie bardzo tanie, jednak w tym przypadku od razu możesz zapomnieć o jakichkolwiek grach 3D. Takie układy nadają się tylko dla osób, które wykorzystują komputer do pisania lub surfowania po Internecie.

Sterowniki

W przypadku kart graficznych, zwłaszcza jeśli chodzi o nVidię, ogromną rolę odgrywają odpowiednie sterowniki. Z grubsza rzecz ujmując, sterowniki można podzielić na trzy grupy. Pierwsza to sterowniki dedykowane. Nazywają się tak dlatego, że są opracowywane wyłącznie dla konkretnego modelu karty konkretnej firmy. Na przykład, jeśli posiadasz kartę firmy Creative opartą na układzie GeForce 3, to najstabilniej będą z nią działały sterowniki przygotowane przez Creative'a. Podobnie ma się sprawa z innymi producentami kart graficznych, takimi jak Asus czy Leadtek. Sterowniki dedykowane można wykorzystywać tylko do konkretnego modelu!

Problemy mogą pojawić się wtedy, gdy twój sprzęt to tzw. „no name”, czyli karta wyprodukowana przez bliżej niezidentyfikowanego chińskiego producenta. Karty takie są zwykle tańsze, jednak kłopotów z nimi może być mnóstwo. Różnica w cenie wynika stąd, że producent nie zwracał sobie głowy dokładnym przetestowaniem produktu, napisaniem odpowiednich sterowników, a i sama jakość wykonania również pozostawia czasami wiele do życzenia. Teoretycznie karty te pracują na tych samych układach co produkty markowe, ale różnica w wydajności i sta-

OK, ale co mam wybrać?

DLA OSZCZEDNYCH

(100-300 zł)

Jeśli nie jesteś namierzonym graczem i tytuły takie jak DUAKE III, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN czy MEDAL OF HONOR nie robią na tobie żadnego wrażenia, to możesz wybrać jeden z najtańszych GeForce'ów lub nawet zdecydować się na kartę zintegrowaną z płytą główną. Godne polecenia są starsze produkty nVidia, które w drogiej ręce można kupić za bardzo niewielkie pieniądze (na przykład na Allegro).

STANDARD

(400-1000 zł)

Standardową w dzisiejszych czasach kartą jest urządzenie wyposażone w układ GeForce 2 lub 3 z 32 MB pamięci DDR SDRAM. Najlepiej, jeśli karta jest jakiegos renomowanego producenta. Warto zwrócić uwagę również na Radeony 8500, które oferują znakomitą jakość wyjścia telewizyjnego.

Wybierając kartę graficzną musisz przede wszystkim określić swoje potrzeby i możliwości finansowe. Poniższa tabelka pomoże ci dokonać wyboru.

BEZ KOMPROMISÓW

(1000-3000 zł)

Jeśli pieniądze nie grają dla ciebie żadnej roli, to bez wahania bierz najnowsze modele GeForce'a lub najnowsze Radeony. Karta marzeń nie powinna mieć mniej niż 64 MB DDR SDRAM (najlepiej 128) oraz wyjście telewizyjne. Nie zawadzi również specjalne wyjście do podłączenia wyświetlacza LCD (takie chudziutkie monitory). Tego typu karta jeszcze długo będzie radziła sobie z większością nowych gier. Na urządzeniu nie powinno być zawieszonych żadnych misioł komputerowego kina domowego.

DLA PROFESJONALISTÓW

(od 550 zł)

Jeśli pracujesz dużo przy obróbce grafiki komputerowej i jednocześnie nie jesteś namierzonym graczem, to warto zainwestować w kartę produkowaną przez Matroxa. Jakość obrazu, jaką oferują te karty, stoi na najwyższym poziomie. Dodatkową, dla niektórych bardzo przydatną, funkcją jest obsługa dwóch monitorów jednocześnie.

bilności bywa ogromna.

Przy omawianiu kart „no name” należy wspomnieć o kolejnych rodzajach sterowników (popularnie zwanych „detonatorami”), tym razem przygotowywanych przez programistów z nVidii. Mogą to być tzw. sterowniki w wersji „beta”. Jest to zwykłe najnowsze oprogramowanie, oferujące największe możliwości. Może być jednak nie w pełni przetestowane i zamiast poprawić wydajność i stabilność, wręcz ją obniżyć. Z „betami” należy zawsze uważać – w najgorszych przypadkach może się skończyć na reinstalacji systemu. Inną, bezpieczniejszą grupą sterowników, są sterowniki oficjalne, inaczej referencyjne. Te są już przetestowane i w większości przypadków dobrze działają ze wszystkimi kartami, choć mogą oferować mniej funkcji.

Uwaga na...

Jeśli już wybierzesz jakąś kartę, musisz zdecydować się na sposób połączenia jej z płytą główną. Jeśli masz nowy komputer, to nie powinno być z tym kłopotu. Praktycznie jedynym wyjściem jest szyna AGP. Jednak jeśli twój komputer nie jest młodzikiem, a chciałbyś dokupić mu mocniejszą kartę, musisz rozważyć się za jakimś modelem PCI. Tu wybór jest o wiele mniejszy i możesz mieć kłopoty ze znalezieniem czegoś ciekawego.

AGP (Accelerated Graphics Port) to opracowany przez firmę Intel sposób komunikowania się karty graficznej z komputerem. Podstawową zaletą AGP jest to, że potrafi on korzystać bezpośrednio z pamięci operacyjnej komputera. Standard ten stopniowo się rozwija i co jakiś czas pojawiają się jego nowe, szybsze odmiany. Najpowszechniejsza jest dziś wersja AGP 4x, ale w przygotowaniu jest już 8x. Przy zakupie karty graficz-

nej koniecznie zwróć uwagę, czy karta oraz płyta główna obsługują AGP co najmniej 4x.

Kolejną ważną rzeczą, której nie można przeoczyć podczas zakupu karty, jest wielkość i rodzaj wbudowanej pamięci. Dzisiejsze karty mają zazwyczaj 32 MB pamięci, jednak modele 64 MB, a nawet 128 MB nie są już rzadkością. Zasada oczywiście jest taka, że im więcej pamięci, tym lepiej. Niemniej ważny, oprócz ilości pamięci, jest jej rodzaj. W nowoczesnych kartach można spotkać dwa rodzaje pamięci. Pierwszy – SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) jest tańszy i wolniejszy, ponieważ pracuje z dwukrotnie niższą prędkością niż jego droższy i lepszy odpowiednik DDR (Double Data Rate RAM) SDRAM. Przy zakupie nowej karty warto rozważyć się za modelem z pamięcią DDR, ponieważ wyniki osiągane przez te karty są dużo lepsze.

Szybciej!

Jeśli nie stać cię na najnowszy model superkarty, to możesz spróbować wycisnąć trochę więcej mocy z urządzenia, które posiadasz. Takie możliwości daje m.in. znakomity program do obsługi wszelkich ustawień w karcie graficznej PowerStrip (<http://www.entechtaiwan.com>).

Po zainstalowaniu programu masz do dyspozycji cały wachlarz różnych ustawień (np. zwiększenie częstotliwości pracy rdzenia karty oraz pamięci). Jeśli chcesz wycisnąć

ze swojej karty więcej niż zalecił producent, musisz pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu! Pamiętaj, że podkręcanie karty graficznej to czynność ryzykowna – możesz uszkodzić samą kartę lub inny element komputera!



nVidia Titanium 200 64MB GeForce 3

Firma Creative od lat znana jest z produkcji doskonałych urządzeń komputerowych. Wystarczy wspomnieć o sławnych Sound Blasterach Live! i Audigy, które nie mają konkurencji na rynku popularnych kart dźwiękowych. Creative sprawdza się również jako producent kart graficznych. Ich produkty są zawsze bardzo solidnie wykonane i niezawodne.

Na pochwałę zasługuje wsparcie techniczne w postaci stale uaktualnianych sterowników. Karta GeForce 3 Ti z 64 MB szybkiej pamięci DDR to bardzo wydajne urządzenie, które zadowoli większość użytkowników. Z takim sprzętem gry jeszcze przez długi czas będą działały znakomicie.

Dane techniczne:

64 MB DDR SDRAM, chipset GeForce3 Titanium 200, AGP: x 4



Cena około
1000 złotych

nVidia MX-200 32MB GeForce 2 MX

Taka karta, wyprodukowana przez do- wolnego tajwańskiego producenta, to propozycja dla oszczędnych, którzy liczą się z każdą złotówką wydaną na komputer. Karta posiada wolną pamięć SDRAM i najtańszą wersję procesora GeForce. Nie ma co jednak zbyt biadolić. Komputer z taką kartą na pokładzie powinien całkiem nieźle poradzić sobie z większością nowych gier. Jeśli uda ci się znaleźć do niej dobre sterowniki, to może okazać się, że to całkiem dobry wybór.

Dane techniczne:

32 MB SDRAM, chipset MX-200, szyna AGP: x 4



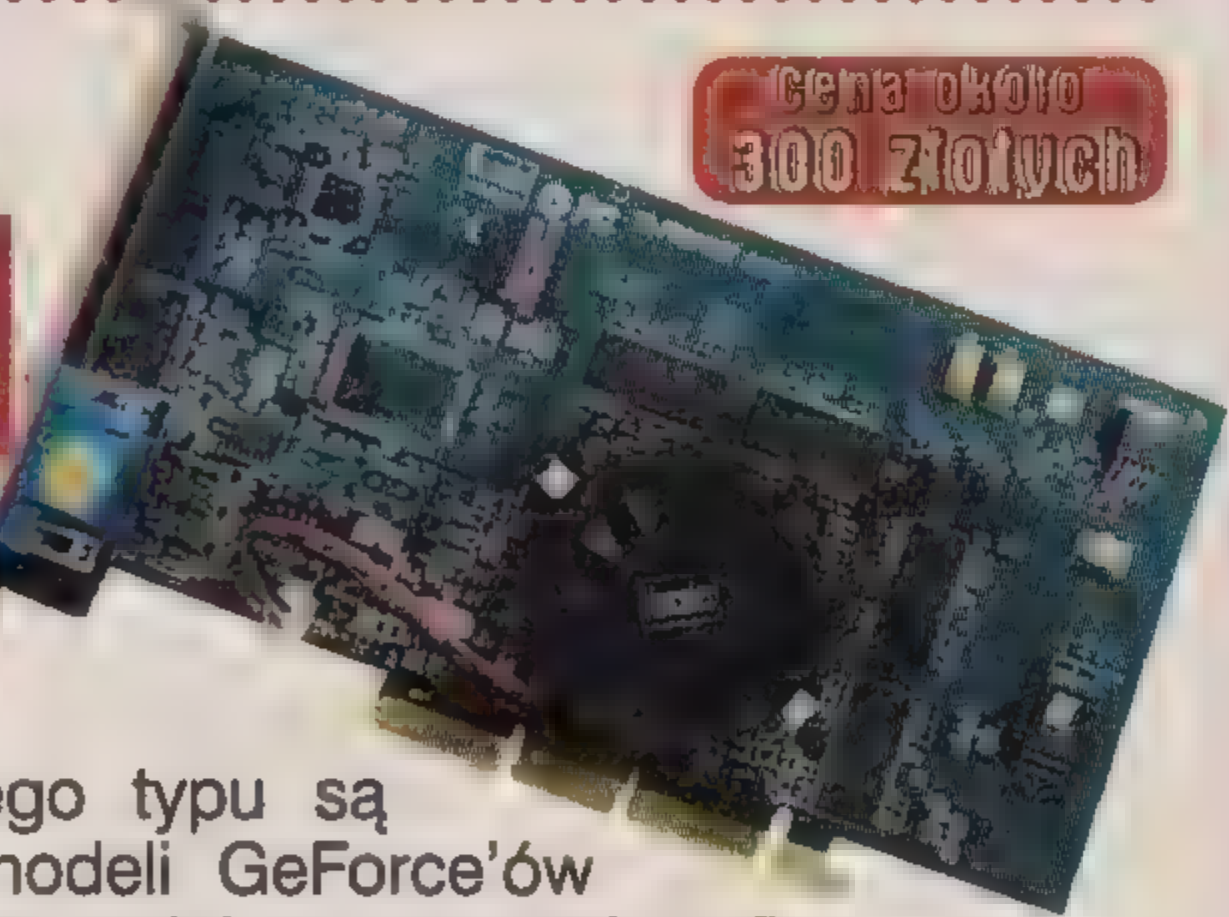
Cena około
200 złotych

STM Kyro II

Karty z procesorem Kyro II to rzadkość na rynku. Niemniej, można je jeszcze gdzieś spotkać. Karty tego typu są konkurencją dla najtańszych modeli GeForce'ów i Radeonów 7500. Procesory te są wydajne w prostej grafice i oferują świetnej jakości obraz 2D (o czym może tylko marzyć GeForce 2MX). Jednak ograniczenia, jak współpraca z pamięciami SDRAM czy AGP 2x, w części modeli dość mocno dyskwalifikują te karty. Kyro II warto polecić osobom, które nie chcą wydać dużo pieniędzy. Być może kolejna odsłona Kyro będzie bardziej udana (jeśli dojdzie do skutku).

Dane techniczne:

64 MB SDRAM, chipset Kyro 2 128 bit, AGP: x 2



Cena około
300 złotych

nVidia GeForce

Układ GeForce zapoczątkował rewolucję w grafice i umożliwił nVidii zmonopolizowanie rynku układów do kart graficznych. Obecnie można się jeszcze spotkać z kartami wyposażonymi w ten układ, jednak należy stanowczo stwierdzić, że taki zakup może przysporzyć więcej kłopotów niż pożytku. Dużo lepszym rozwiązaniem jest dołożenie kilkudziesięciu złotych i kupno minimum GeForce 2 MX-200.

GeForce 4

nVidia forever!

GeForce 2 to absolutne minimum!

GeForce 3 jest super, a GeForce 4 to po prostu szczyt marzeń...

Czy aby na pewno?

Firma nVidia zaprezentowała niedawno nowe chipy graficzne opatrzone nazwą GeForce 4. Sposobem na podniesienie sprzedaży tych układów ma być oznaczanie logo GeForce 4 całej gamy, nieraz bardzo odmiennych produktów. Zanim wydasz więc nie małe pieniądze, przyjrzyj się dokładnie karcie, którą chcesz kupić. Jeśli będziesz nieostrożny, może okazać się, że zamiast najnowszej konstrukcji dostaniesz już niemłodą, trochę tylko odświeżoną i na nowo przepakowaną w ładne pudełeczko. Przeczytaj ten artykuł, a zorientujesz się, co tak naprawdę kryje się pod symbolem GeForce 4.

Jaki jest ten układ? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Najszybsze i najwydajniejsze modele są na pewno... bardzo drogie. Natomiast te słabsze nie oferują aż tak zawrotnych wydajności i można porównywać je z Radeonami firmy Ati. Jak łatwo się domyślić, w nowej konstrukcji wykorzystano wiele nowych patentów i ulepszeń. Trzeba jednak jeszcze trochę poczekać, aby przekonać się, które z nich rzeczywiście zwiększą wydajności, a które okażą się zwykłymi chwytami reklamowymi. Na razie nie ma jeszcze gry czy programu, które w pełni wykorzysta-

wały-

by zainsta-

lowane dodatki.

W każdym razie lista ulepszeń, w stosunku do poprzednich wersji, jest imponująca. Czy jednak opłaca się już teraz inwestować w te nowinki?

Najtańszą wersją GeForce 4 jest MX. W skład tej serii wchodzi trzy modele (MX420, MX440, MX460) różniące się jedynie częstotliwością taktowania pamięci. Różnice między poszczególnymi modelami nie są zbyt odczuwalne, no chyba, że kupisz urządzenia wyposażone w wolną pamięć SDRAM. Tych kart zdecydowanie nie polecamy. Warto dołożyć kilka złotych i kupić model oparty na pamięciach DDR SDRAM. Nowe MX-y to bardzo dobre urządzenia, jednak nazwa GeForce 4 tak do końca im się nie należy, ponieważ pod względem architektury układy te niewiele różnią się od GeForce 2. nVidia tłumaczy takie oznaczenia tym, że w układach MX dodano kilka nowych funkcji, które wymyślono dopiero przy opracowaniu procesorów czwartej generacji. Tu właśnie tkwi haczyk. Układy MX są tanie, jednak za tę cenę nie dostaniesz pełnowartościowego produk-

Test DirectX8 • wygładzanie krawędzi

GeForce2 MX 400	1.424
GeForce2 Ti	2.972
GeForce4 MX 420	2.171
GeForce4 MX 440	3.670
GeForce4 MX 460	4.227
GeForce3 Ti 200	4.761
GeForce3 Ti 500	5.982
Radeon 8500	6.383
GeForce4 Ti 4600	8.314

Testy wykonano w 3DMark2001 SE, rozdzielczość 1024 x 768 x 32

tu. Podobnie było ze stopniowo wycofywanymi ze sprzedaży kartami serii Titanium (Ti200, Ti500), które nie były niczym innym niż odkurzonymi i przepakowanymi GeForce'ami 2 i 3.

Do nowych funkcji GeForce 4 MX należy m.in. sprzętowe wspomaganie DVD (funkcja iDCT). Tę opcję docenią zwłaszcza ci, którzy swoje zestawy kina domowego opierają na komputerze. Dzięki tej funkcji karta może okazać się niezłą alternatywą dla Radeonu 8500.

Na miano „prawdziwych” GeForce'ów 4 zasługują dopiero układy z serii Ti (Ti4200, Ti4400, Ti4600). Poszczególne modele, tak jak i seria MX, różnią się prędkością taktowa-

nia pamięci. Drugą różnicą jest ilość zainstalowanej pamięci. Ponadto wszystkie karty z serii Ti z GeForce 4 wyposażone są w szybkie pamięci DDR SDRAM. Osiągi tych kart budzą podziw! nVidia po raz kolejny została w tyle konkurencji. Najmocniejsza wersja (Ti4600) to prawdziwy demon szybkości. Niemniej jego cena w okolicach 2000 zł dość skutecznie zniechęca nabywców. W tym momencie bardziej interesujące są modele Ti4400 czy Ti4200, które niewiele ustępują pod względem wydajność, za to są dużo tańsze. Coż, już za kilka miesięcy karty z procesorami GeForce 4 staną się pewnie na tyle, że będzie opłacało się je kupić. Warto poczekać.

Test DirectX8

GeForce2 MX 400	2.937
GeForce2 Ti	4.881
GeForce4 MX 420	4.247
GeForce4 MX 440	5.411
GeForce4 MX 460	5.778
GeForce3 Ti 200	6.699
GeForce3 Ti 500	7.817
Radeon 8500	8.263
GeForce4 Ti 4600	9.635

Testy wykonano w 3DMark2001 SE, 1024 x 768 x 32

Porównanie kart z rodziny GeForce 4

Układ graficzny	Prędkość rdzenia	Pamięci	Ilość RAM	Transfer*	Wydajność**	Orientacyjna cena
GeForce4 MX420	255 Mhz	333 Mhz	64 MB	2,7 GB/s	1000 Mt/s	od 450 do 500 zł
GeForce4 MX440	270 Mhz	400 Mhz	64 MB	6,4 GB/s	1080 Mt/s	od 530 do 600 zł
GeForce4 MX460	300 Mhz	550 Mhz	64 MB	8,8 GB/s	1200 Mt/s	od 750 do 800 zł
GeForce4 Ti4200	225 Mhz	500 Mhz	64 MB	8 GB/s	1800 Mt/s	od 1200 (mało popularna)
GeForce4 Ti4400	275 Mhz	550 Mhz	64/128 MB	8,8 GB/s	2200 Mt/s	od 1500 do 1700 zł
GeForce4 Ti4600	300 Mhz	650 Mhz	128 MB	10,4 GB/s	2400 Mt/s	od 1900 do 2300 zł

*Szybkość transmisji danych między pamięciami i procesorem karty; **Wydajność karty wyrażona w megatextelach

Uwaga: karty zbudowane z tych samych podzespołów i produkowane przez różnych producentów mogą zasadniczo różnić się wydajnością. Warto kupować więc produkty bardziej renomowanych producentów (np. Asus, Creative, Leadtek)



GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



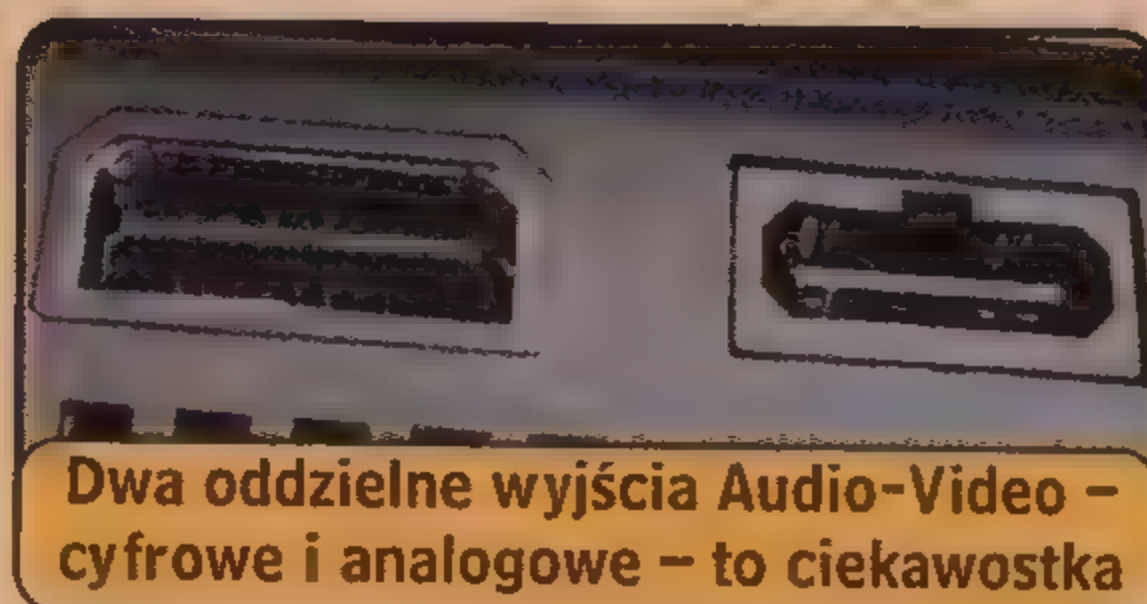
WATER RAGE
BLUE STORM

Nie graj bez kamizelki ratunkowej! Life's a game

www.maddgamecube.eu/en/gpe.com

Kość została rzucona

I oto doczekaliśmy się oficjalnej premiery kostki do gry firmy NINTENDO. Z dniem 3 maja konsola nowej generacji, GAMECUBE, zagościła na europejskim rynku. W dniu oddania numeru do druku nie jeszcze nie były znane szczegóły premiery, takie jak oficjalna cena w Polsce (najprawdopodobniej między 200 a 250 Euro: 730 – 900 PLN) i rzeczywista lista dostępnych na starcie tytułów, których pełny zestaw drukujemy na stronie 11 bieżącego numeru. Wszystko jednak wskazuje na to, że po nie najlepszych wynikach sprzedaży konsoli Microsoft Xbox, produkt Nintendo, czyli właśnie GAMECUBE, ma szansę na znakomitą sprzedaż.



Dwa oddzielne wyjścia Audio-Video – cyfrowe i analogowe – to ciekawostka

Geimkjub w praniu

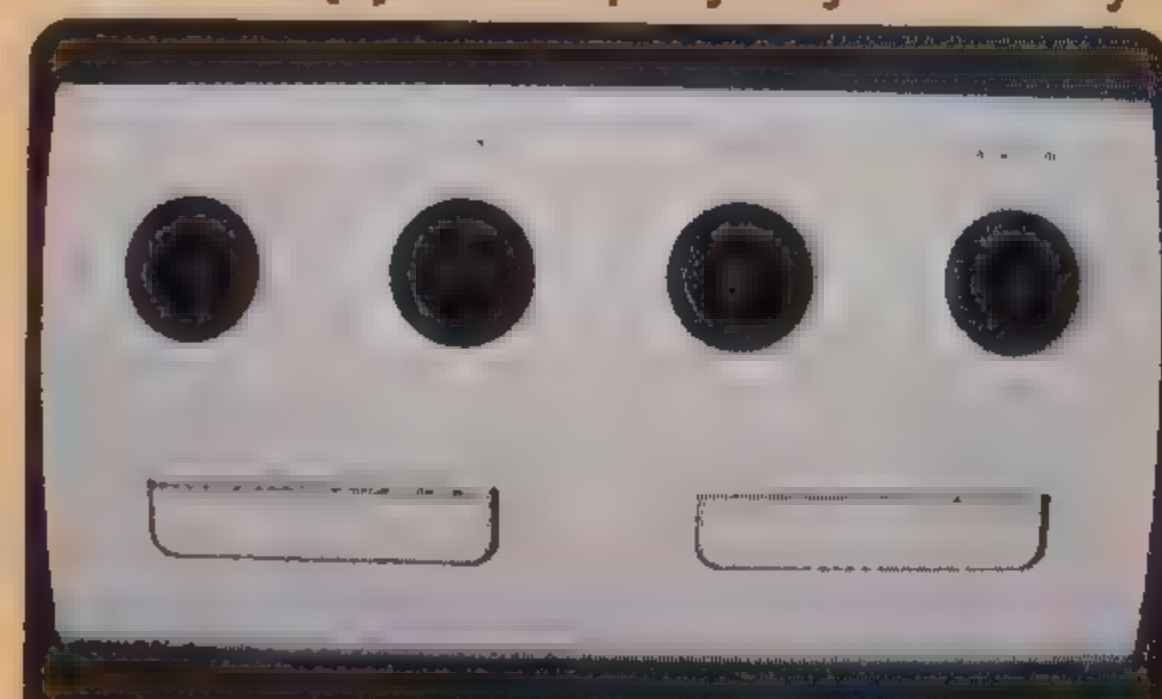
Na pierwszy rzut oka GAMECUBE robi bardzo pozytywne wrażenie. W odróżnieniu od wielkiego i ciężkiego kłosa, jakim jest Xbox, kostka to maleństwo wagi piórkowej, o bardzo ekstrawaganckim kształcie. Sześć z wystającym u góry uchwytem, który pomocny jest przy transporcie urządzenia, prezentuje się wyjątkowo sympatycznie. Na głównym panelu, tuż obok otwieranej kieszeni na płytkę miniDVD, znajdują się trzy podstawowe przyciski – POWER, RESET i OPEN. Naklejka z logo „Powered by ATI” świadczy o pochodzeniu układu graficznego zastosowanego w GCN. Po uruchomieniu konsoli ukazuje się

animowane logo, które jest jednocześnie menu głównym. Żadnych wodotrysków. Menadżer kart pamięci, podstawowa konfiguracja oraz kilka dodatkowych opcji dźwięku i obrazu – to wszystko. Ale czego chcieć więcej? Da się też zauważyć, że konsola pracuje nad wyraz cicho i kulturalnie. Wkładasz płytkę i tu następuje kolejny szok! Nie wiem, jak NINTENDO do tego doszło, ale czas oczekiwania na wczytanie zapisanej gry czy też doczytywanie kolejnego poziomu jest minimalny. Jak wiadomo, poprzednie konsole działały w oparciu o kartridże z grami, a fani japońskiej marki przyzwyczaili się do natychmiastowego odpalania tytułów. Pomimo iż GAMECUBE korzysta z optycznego nośnika danych, w ogóle nie uświadczysz tutaj napisu LOADING. Niesamowite uczucie, naprawdę!

Idealny pad

Pad do konsoli NINTENDO to jeden z najwygodniejszych kontrolerów, jakie dane mi było do tej pory używać. Idealnie leży w dłoni, a rozmieszcze-

nie i kształt wszystkich przycisków są takie, że podczas grania nie trzeba w ogóle spoglądać na ręce. Przyciski A, B, X, Y bezproblemowo obsługiwane są przy pomocy kciuka, a dodatkowy przycisk Z (umieszczony po prawej stronie na krawędzi) i dwa reagujące na nacisk „spusty” (lewy i prawy) – palcami wskazującymi. Sterowanie przy pomocy dwóch rozmieszczonych niesymetrycznie galek analogowych i „krzyżaka” to istna przyjemność. Nikt nie powinien mieć z tym problemu. Jedynym mankamentem jest to, że oryginalny pad może wydać się nieco za mały dla ludzi o większych dłoniach. Po chwili można się jednak przyzwyczaić. Być



Cztery wejścia na kontrolery i tylko dwa gniazda na karty pamięci

Game

Luigi's Mansion

Najstynniejsi na świecie bracia hydraulicy odziedziczyli właśnie posiadłość na wzgórzu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że po zmroku ich nowy dom zamienia się w skupisko duchów i upiórów. Zdaje się, że agent nieruchomości nie powiedział im wszystkiego. Gdy tylko Mario przyjeżdża nieco się rozejrzeć, ślad po nim ginie!

Wcielasz się w rolę Luigi'ego i starasz się rozwikłać zagadkę zniknięcia brata. Wspaniały klimat opowieści „z dreszczykiem” i znakomita oprawa audiowizualna towarzyszą ci do końca przygody, powodując, że nieraz dostajesz gęsiej skórki i podskakujesz w fotelu! Na szczęście gra nie jest w naj-



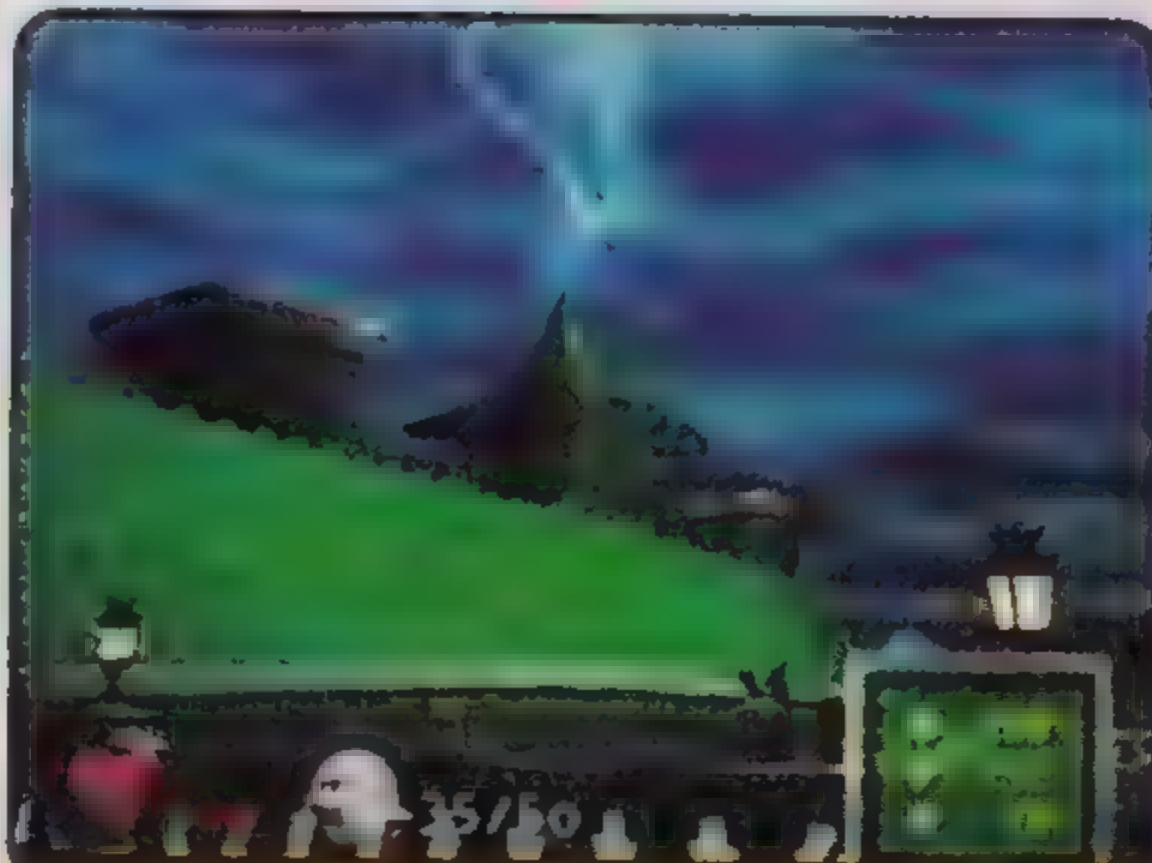
Akcja czasami przenosi się poza dom. Mimo to wszędzie straszy!!!

mniej stopniu brutalna i mogą w nią grać również dzieci. Zresztą sama konsola GAMECUBE, jak i wszystkie zabawki Nintendo, to od niepamiętnych czasów produkty przeznaczone po części dla młodszych odbiorców.

Jeśli podobał ci się film „Ghostbusters”, to spodoba ci się gra LUIGI'S MANSION. W dużej mierze chodzi tu o rozprawienie się z duchami, póki po pokoju zasysając je przy pomocy specjalnie do tego przystosowanego... odkurzacza. Z pomocną przyjdzie ci śmieszny profesor, który od lat zamieszkuje posiadłość i stara się zwalczać upiory.

Jak na konsolę nowej generacji przystało, oprawa graficzna stoi

na wysokim poziomie. Nie jest ona jednak tak doskonała, jak ma to miejsce w przypadku gier na PS2, ponieważ wydaje się nieco uproszczona. Ale i tak nie ma co narzekać! Jest na czym zawiesić oko, a efekty świetlne latarki w ciemnościach są jednymi z lepszych, jakie było mi dane oglądać. Również sterowanie nie nastrocza problemów – niezależne operowanie odkurzaczem, latarką i krokami Luigi'ego to strzał w dziesiątkę. Dodam tylko, że gra wyjątkowo przypadła mi do gustu. Maaaaariooooo... Maaaaariooooo... Mario?! Gdzie jesteś?

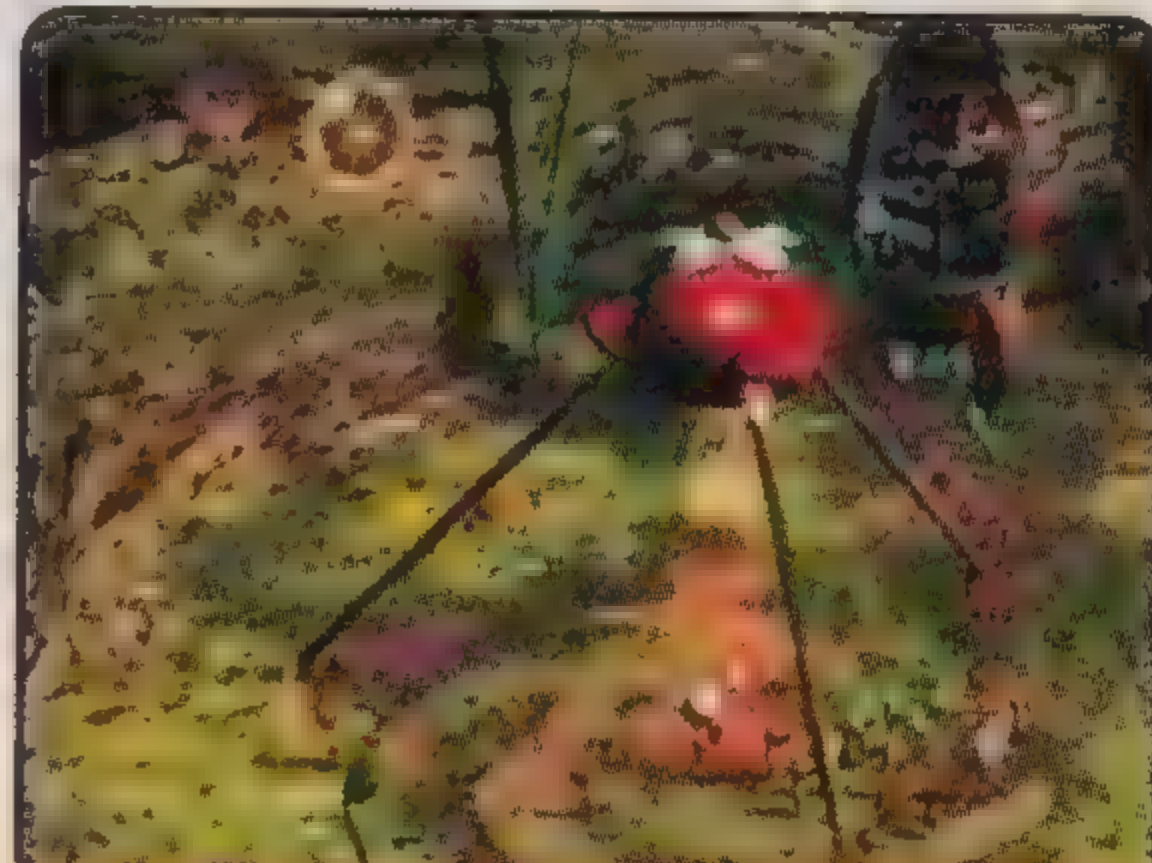


Aby odszukać uwiecznionego Mario, musisz oczyścić dom z duchów

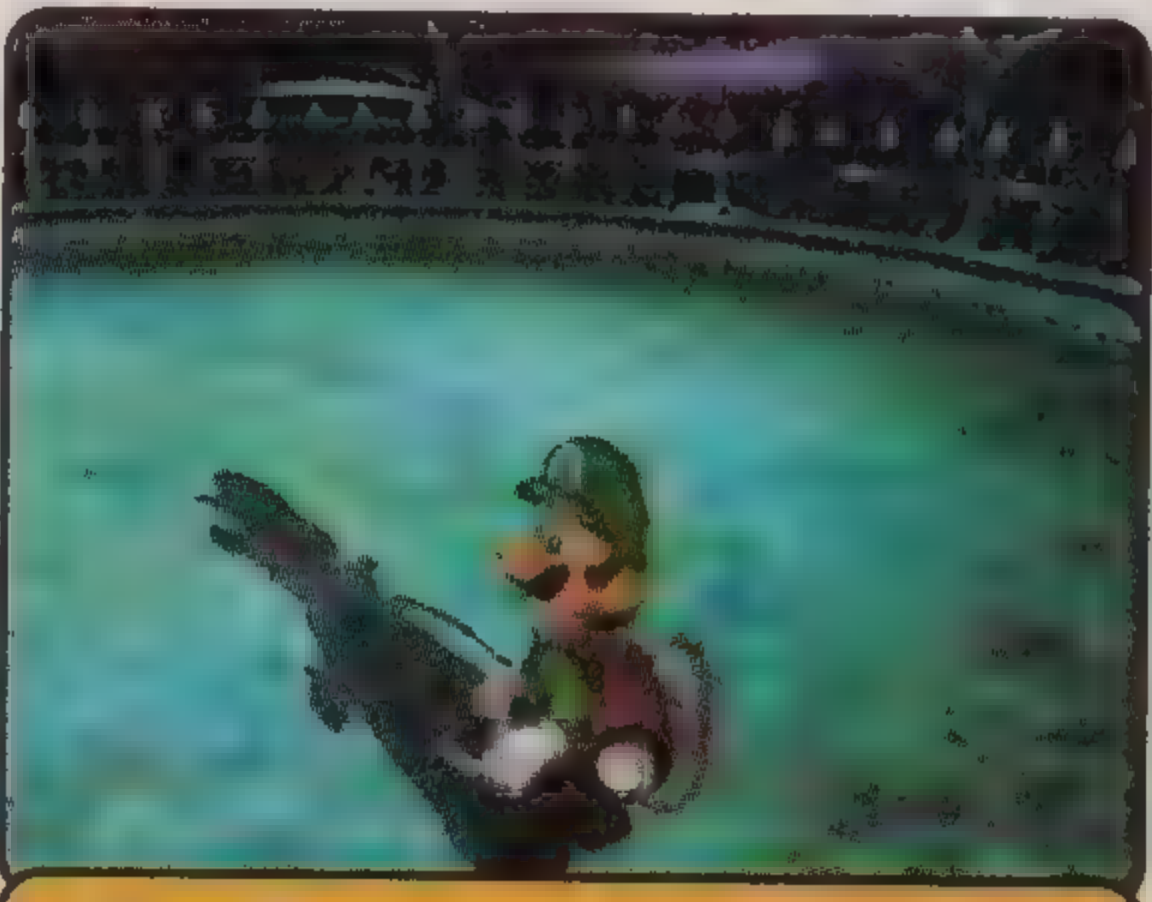
Pikmin

Nie spodziewałem się, że gra o tak dziwnym tytule może tak wciągać. To właśnie przy PIKMINIE spędziłem najwięcej czasu.

Wyobraź sobie, że właśnie rozbiłeś się na nieznaną planetę swoim międzygalaktycznym jednoosobowym pojazdem do podróży służbowych. Masz przerabane, ponieważ tak ci się udało wbić w glebę, że kawałki twojego statku rozprysły się w promieniu kilkunastu metrów! Trzeba więc je szybko pozbiierać. Jesteś jednak tak malutki (Tomcio Paluch to przy to-



Pikminy tu, pikminy tam. Wprost nie można się od nich opędzić!



Luigi nie jest wcale strachliwy... z tym swoim odkurzaczem na plecach

może NINTENDO ma w zanadru jeszcze kilka projektów kontrolerów.

Co w środku piszczy?

Główny procesor zarządzający maszyną to specjalnie wyprodukowany z tej okazji IBM Power PC serii „Gekko”, wytworzony w technologii 0.18 mikrona IBM Copper Wire, tak-towany zegarem 485 MHz. Równie ciekawie prezentuje się układ graficzny ATI, wytworzony w technologii firmy NEC 0.18 mikrona i napędzany zegarem

162 MHz. Obsługuje on takie funkcje graficzne jak: Fog, Subpixel Anti-Aliasing, 8 Hardware Lights, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texturing, Bump Mapping, Environment Mapping, MIP Mapping, Bilinear Filtering, Trilinear Filtering, Anisotropic Filtering, Real-Time Hardware Texture Decompression (S3TC), Real-Time Decompression of Display List, HW 3-line Deflickering Filter, a potrafi poruszyć od 6 do 12 milionów polygonów na sekundę. Za wszelkiego rodzaju dźwięki i muzykę odpowiedzialny jest układ Macronix 16-bit DSP, mogący odtwarzać z częstotliwością 48 kHz.

Napęd nośnika znajduje

się na środku urządzenia. Jego średni czas dostępu to 128 ms, a szybkość transferu od 16 Mbps do 25 Mbps. Jest to specjalny system CAV (Constant Angular Velocity), obsługujący sympatyczne 3-calowe płytki DVD, oparte na technologii Matsushita's Optical Disc Technology, mieszczące około 1.5 GB danych. Takie karkołomne przedsięwzięcie ma teoretycznie ustrzec konsolę przed pirackim oprogramowaniem, ale uniemożliwia odtwarzanie filmów DVD. Coś za coś...

Do konsoli można podłączyć cztery pady do gry, ale tylko dwie karty pamięci. Z tyłu GAMECUBE'a jest wyjście Audio-Video, zarówno cyfrowe, jak i analogowe. Dla polskich graczy Digital AV to raczej ciekawostka, ale ludzie z większym zasobem gotówki w portfelu mogą pokusić się o podłączenie najwyższej klasy telewizora czy rzutnika, uzyskując tym samym wyjątkową ostrość i jakość obrazu. W miarę upływu czasu do konsolki będzie można podłączyć takie ga-

dżety, jak karta sieciowa, modem czy też inne peryferia, na temat których Nintendo na razie milczy. Ciekawostką jest jednostka zasilająca konsolę (12V napięcie). Dzięki takiemu posunięciu obniżono ogólną wagę kostki i jej wymiary. Niestety, wymusiło to dołączenie dodatkowego zasilacza 220V i nie jest to – jak dla mnie – najszybsze rozwiązanie. Jak to wszystko sprawdza się podczas pracy? O tym mówią zamieszczone poniżej recenzje trzech pierwszych gier, jakie ukazały się pod szyldem Nintendo.



GameCube od spodu. Dużo różnych gniazd rozszerzeń wygląda zacnie

Cube

Wave Race: Blue Storm



Akcja w BLUE STORM jest wartka i szybka, a jazda bezpardonowa!

Jeden z moich ulubionych tytułów na NINTENDO 64 powraca! BLUE STORM, druga część wyścigów skuterów wodnych, z miejsca powala na kolana i mocno wgniata w ziemię. Tak czystej, płynnej i przejrzystej grafiki nie widziałem bardzo dawno! Tutaj dopiero pokazany został ukryty potencjał graficzny GAMECUBE i układu ATI. Ktoś powie: „żadna rewelacja”, ale ja zaprzeczam – WAVE RACE potrafi urzec i to każdego, bez wyjątku!

Wspaniałe efekty toni wodnej, świetnie zaprojektowane modele skuterów i elementy tras czy też sami bohaterowie tych szaleńczych wyścigów to prawdziwy majstersztyk! Nawet menu główne zrobione

zostało w doskonałym klimacie! Pędząc ponad 100 km/h po powierzchni wody, niemal czujesz, jak strumienie wody spod skutera rozchlapują się po pokoju!

Do wyboru, oprócz trybu mistrzostw i gry na pojedynczego gracza, istnieje możliwość powyglupiania się w konkurencji kaskaderskiej, czy też odpalenia gry dla... czterech zawodników na jednym ekranie! To właśnie w opcjach gier wieloosobowych leży urok konsol Nintendo. Ile radochy daje ściganie się w kamizelkach ratunkowych, wiedzą tylko nieliczni. Pierwszy tytuł, jaki odpaliłem na GAMECUBE, okazał się najbardziej grywalnym ze „świętej trójcy” Nintendo!



Jeśli zawsze chciałeś poszaleć na skuterze wodnym, teraz masz okazję

bie gigant), że poskładanie statku jest dla ciebie nie lada wyzwaniem! Na szczęście, z pomocą nadchodzą Pikminy, pracowite zwierzątka zamieszkujące planetę. Pomimo że nie odstają od ciebie zbyt wiele, w grupie potrafią zdziałać wiele. Wspólnymi siłami mogą podnieść przedmiot lub przesunąć barierę „nie do przejścia”, otwierając tym samym drogę do kolejnych części twojego pojazdu. Sukces tkwi w umiejętnym wykorzystaniu ich zapału i rozdzielaniu sił na poszczególne przedmioty.



„W kupie siła – kupy nikt nie ruszy!” Oto motto tych zawziętych stworków

PIKMIN to gra logiczna, przypominająca czasy LEMINGÓW. Grafika jest nieskomplikowana i raczej nie powala na kolana. Rozmyte tekstury i proste polygony kontrastują ze świetną animacją i efektami świetlnymi. Jest natomiast na tyle dopracowana, że podczas zabawy właściwie nie zwraca się na nią uwagi, tylko gra i gra... Ludzie zabierzcie mi tę grę! Aaaaa...



Musisz być dla nich miły i opiekuńczy, a pomogą ci w każdej sytuacji!

Stuku puku...

<http://www.klawiatura.pl>

Klawiatura jest bardzo ważną częścią komputerowego zestawu. Nie wiedzieć czemu, wielu komputeromaniaków bagatelizuje sprawę doboru odpowiedniego urządzenia. Przecież to właśnie z klawiaturą, a nie na przykład z procesorem, masz bezpośredni kontakt. Zapewniamy cię, że warto poświęcić chwilę i trochę więcej pieniędzy na kupno dobrej klawiatury.

Dwie najważniejsze cechy dobrej klawiatury to: niezawodność i ergonomia. Niezawodna klawiatura to taka, która wytrzyma nawet najkrwawszą rozgrywkę w COUNTER STRIKE'A. klawiatura ergonomiczna to taka, na której będziesz mógł pisać kilka godzin i twoje nadgarstki tego nie odczują. Jeśli interesuje cię ta tematyka, to koniecznie zajrzyj na stronę <http://www.klawiatura.pl>, gdzie znajdziesz testy i opisy wielu najpopularniejszych modeli dostępnych na naszym rynku.



Szukaj, a znajdziesz

<http://www.kartoo.com>

Większość wyszukiwarek wygląda bardzo podobnie. Znajdują się na nich pola do wpisywania zapytań, niekiedy linki do specjalnych katalogów, czasami reklamy i tyle. Wyniki prezentowane są zazwyczaj w postaci monotonna, niekończących się list z odnośnikami do znalezionych stron. Można jednak zrobić to inaczej, czego dowiedli francuscy programiści. Wymyślili oni nową animowaną przeglądarkę, która oprócz niezłych wyników ma pomysłowo zaprojektowany interfejs (żeby skorzystać ze wszystkich zaawansowanych opcji, musisz wybrać wersję Flash).

Wyniki prezentowane są w postaci gniazd połączonych między sobą siecią odnośników. Bardzo wygodny jest również system precyzowania zapytań. Na początku korzystanie z tej wyszukiwarki może wydać się trudne i mało wygodne, ale po zapoznaniu się z jej możliwościami robi dobre wrażenie. W razie czego zawsze możesz wrócić do poczciwych Googli.



Kto mnie odwiedził?

<http://www.mystat.pl>

Każdego młodego webmastera dręczy pytanie, czy jego strona jest popularna i jak często ktoś na nią zagląda. Jeśli chcesz poznać odpowiedź, to koniecznie musisz zainstalować na swojej stronie licznik, a najlepiej od razu kompleksowe statystyki.

Mają one o wiele większe możliwości niż sam licznik, który potrafi jedynie pokazać, ilu gości odwiedziło witrynę. Dzięki rozbudowanym statystykom możesz dowiedzieć się, kto odwiedził twoje dzieło, jakiego używał oprogramowania, ile czasu spędził na stronie i wiele innych przydatnych informacji. Świetne



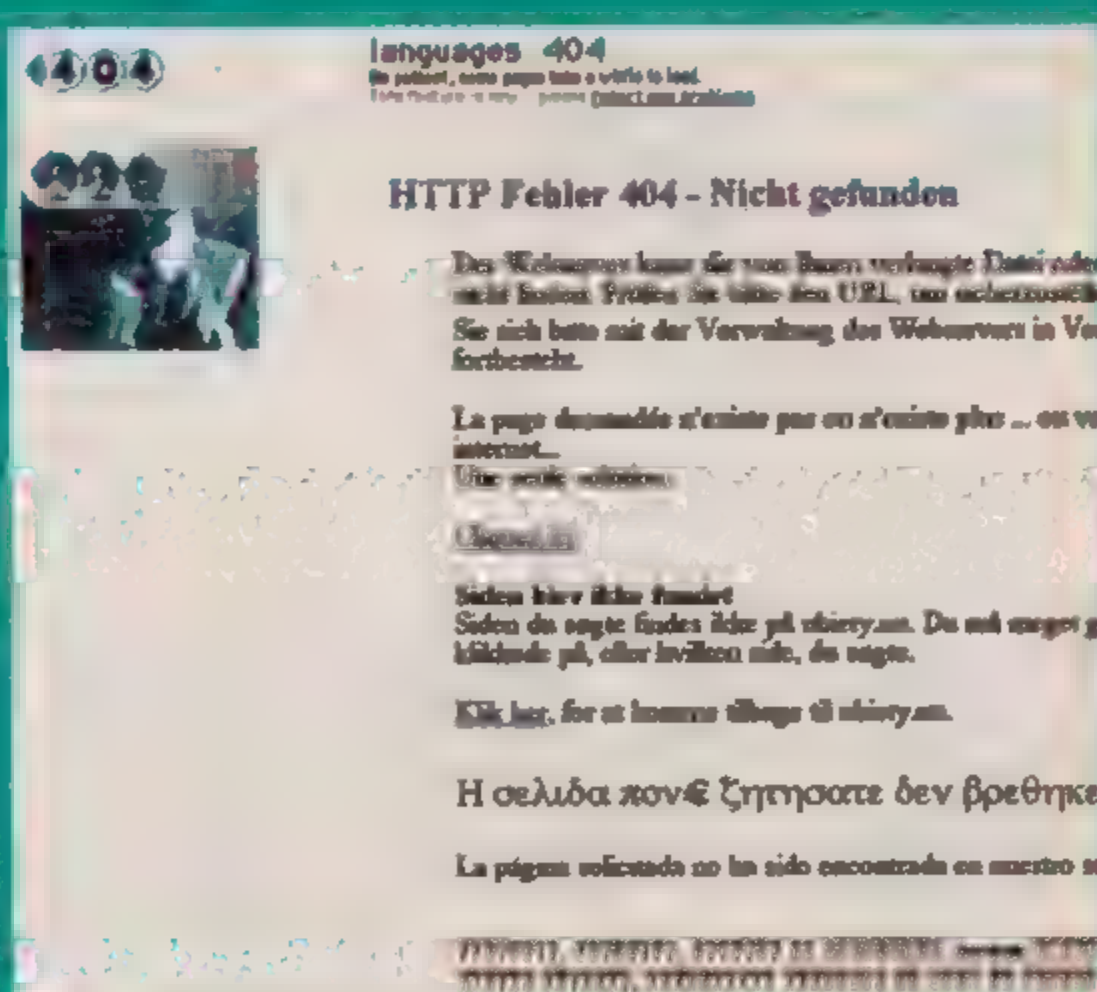
darmowe statystyki możesz znaleźć na stronie <http://www.mystat.pl>. Proces rejestracji jest bardzo szybki i łatwy. Jeśli potrafiłeś napisać stronę, to tym bardziej nie sprawi ci kłopotu założenie i uruchomienie statystyk. Powodzenia.

<http://www.plinko.net/404/>

Gdzie to się podziało

Spotkanie z błędem 404 nie należy do najmiłszych. Zazwyczaj przeglądarka straszy cię wtedy białym ekranem i komunikatem wypisanym drobnym maczkiem, że strona nie została znaleziona, żebyś zobaczył, czy adres został wpisany poprawnie, sprawdził sze-

reg ustawień sieciowych, a najlepiej w ogóle wyłączył komputer i nie zawracał nikomu głowy, bo masz do czynienia z ERROREM 404! I nic się nie da zrobić. Jednak komunikaty o zaginionych stronach wcale nie muszą wyglądać tak strasznie, co więcej, mogą być

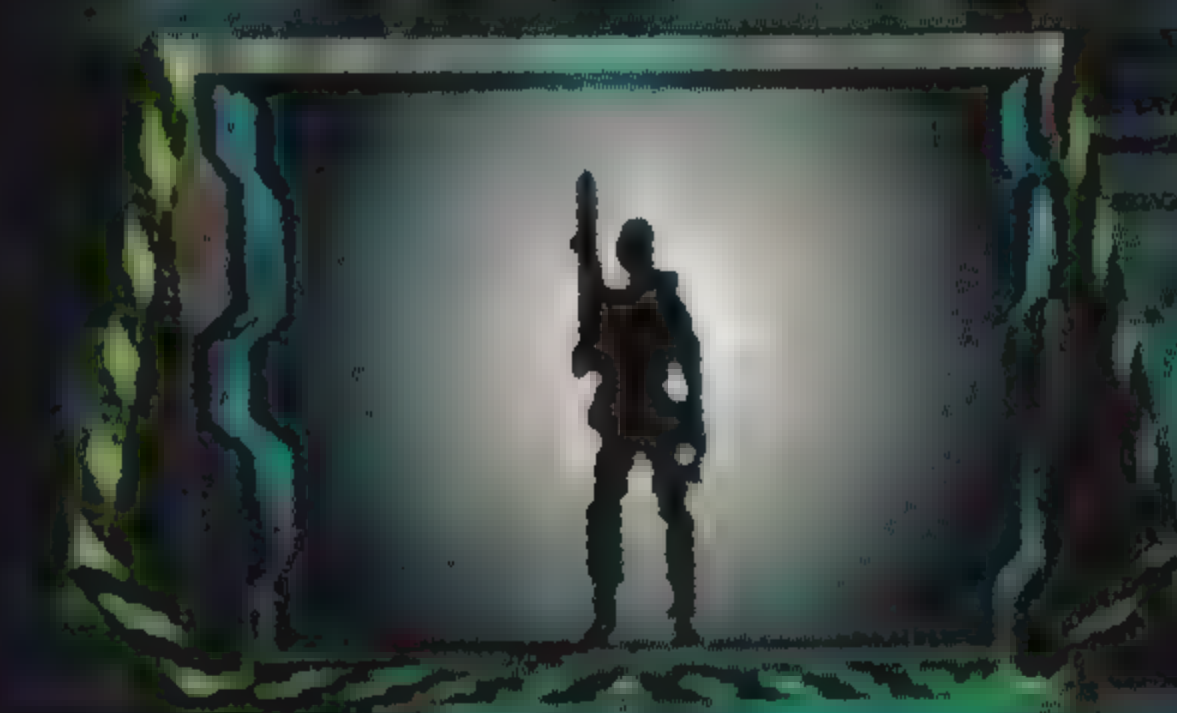
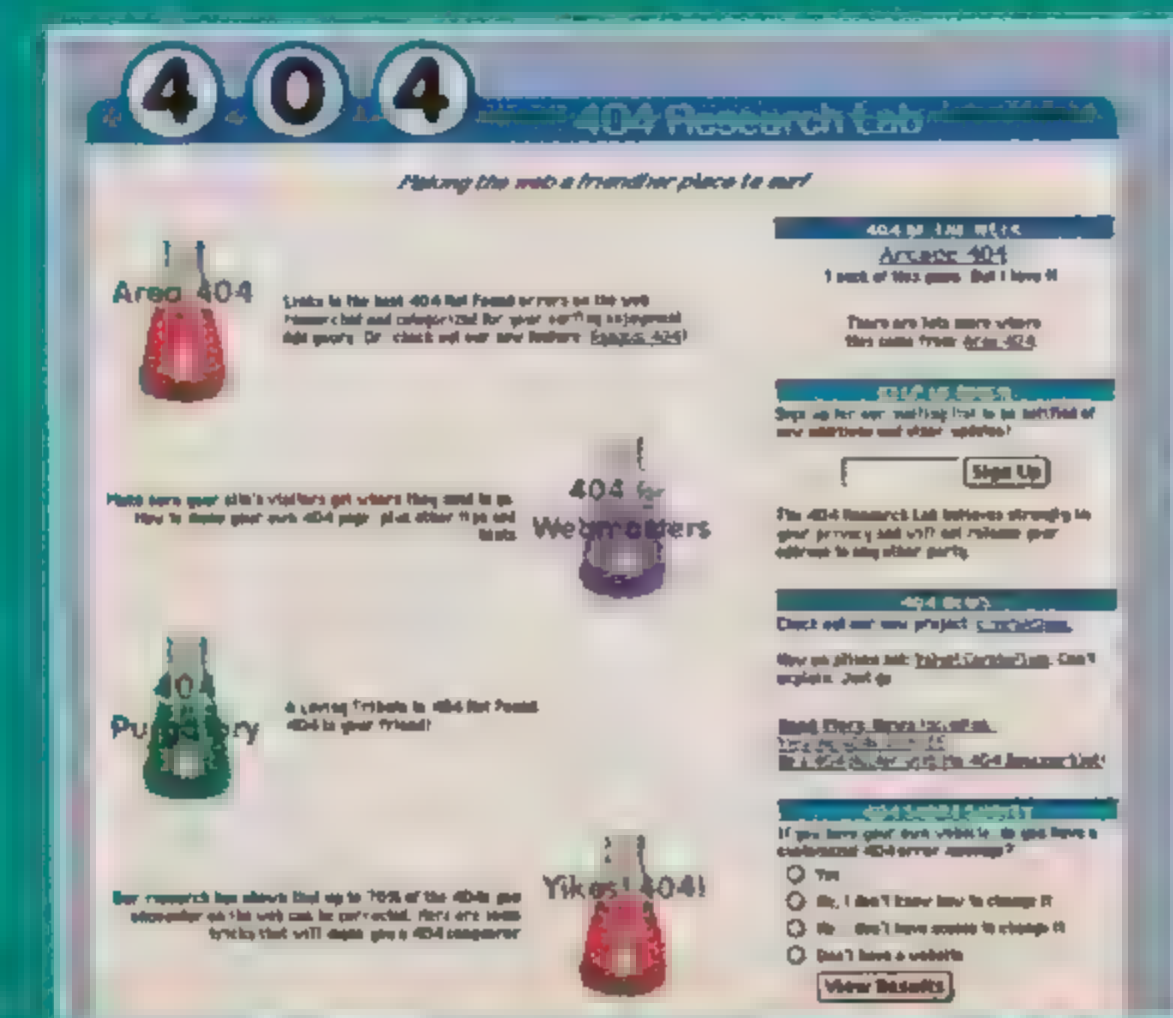


całkiem interesujące lub zabawne. Możesz się o tym przekonać, klikając na stronę <http://www.plinko.net/404/>. Zebrano tu i pogrupowano najciekawsze komunikaty o błędach 404, jakie można znaleźć w Sieci. Oprócz galerii znajdziesz tu również porady dla web-masterów i Internautów oraz historię powstania całego zjawiska. Wejdz i przekonaj się sam.

WANTED

Web page required
Desperately seeking HTML. Must not be missing, lost or broken. Straight web site (28) seeks long lost web page for good times. Must have GSOH, HTML, PHP. Photo please.

To apply call: 404-File not found



Wirtualne Imperium Gier

największa liczba
recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki
z kraju i ze świata

najobszerniejsze
solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

dział Fantasy

zapamiętaj
ten adres

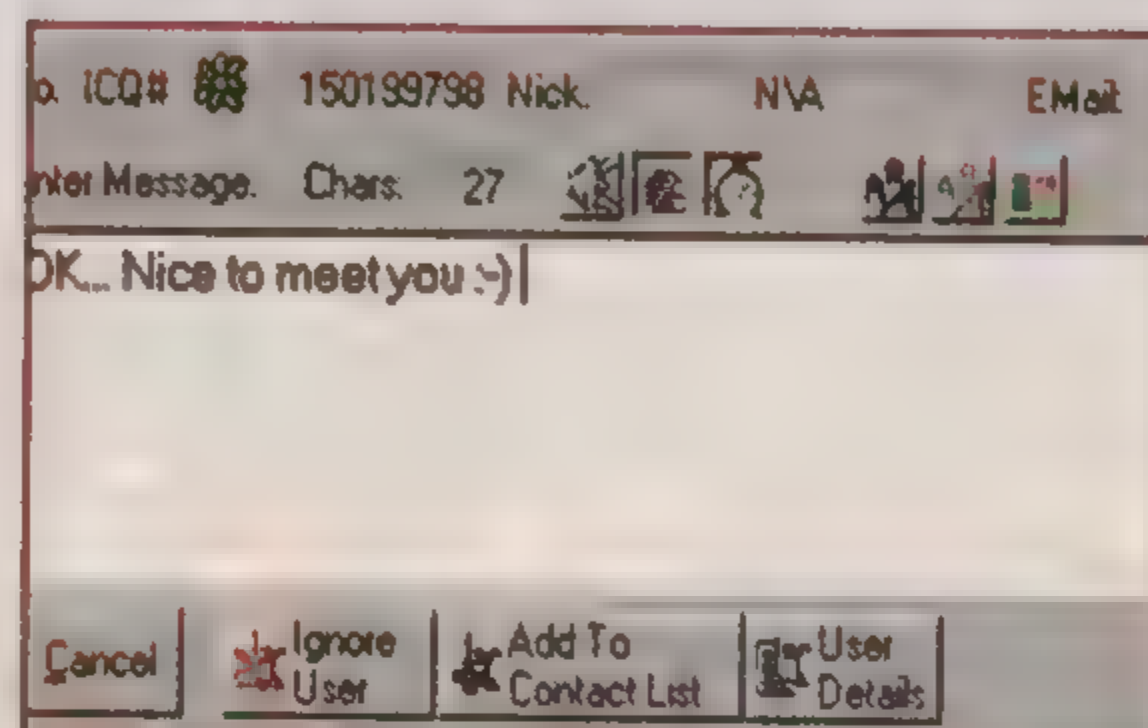
www.gry.wp.pl

internetowe pogaduchy

KOMUNIKATORY

Internetowe pogaduszki są równie stare, jak. Sieć... Można zaryzykować stwierdzenie, że, bez wszelkiego typu chatów i komunikatorów, nie byłby on aż tak bardzo popularny.

Obecnie prawie każda większa strona WWW oferuje własny chat ze sporą liczbą kanałów tematycznych. Mimo ich popularności i prostoty obsługi wielu użytkowników woli jednak klasyczny Internet Relay Chat – czyli popularny IRC. Swoją popularność zawdzięcza on ogromnej liczbie kanałów i użytkowników z całego świata. Zaletą IRC jest też tempo działania, o wiele szybsze niż konkurencyjnych chatów dostępnych poprzez przeglądarki WWW. Jest to więc prawie idealny sposób na poznanie nowych i pogadanie ze starymi znajomymi. Do pogaduszek potrzebny jest jednak osobny program. Najpopularniejszym klientem IRC'a jest mIRC. Kiedy go zdobędziesz (np. na dowolnym serwerze z darmowym oprogramowaniem), musisz przejść przez procedurę instalacji. Po uruchomieniu ukaże ci się okienko mIRC Options. Kliknij Add w prawym, górnym rogu. Otworzy ci się kolejne okienko (mIRC Add Server) umożliwiające wybór serwera. W pole Description wpisz jego nazwę (np. Warszawa), a w pole IRC Server adres (np. warszawa.irc.pl). Teraz kliknij Add, w okienku obok powinna pojawić się wpisana przez ciebie nazwa. Teraz wystarczy już tylko wpisać własne dane i dwa nicki (czyli pseudonimy, pod którymi chcesz być widoczny) i wcisnąć OK. Kolejne okienko (mIRC Channels Folder) umożliwia wybór kanału, na którym chcesz rozmawiać. Możesz wybrać go z listy lub wpisać własny (np. #warszawa lub #polska). Teraz wystarczy, że klikniesz Join i już możesz rozpocząć swoją przygodę z IRC'em. W głównym okienku programu masz dostęp do głównego kanału. Wszystko, co wpiszesz, ukaże się jego



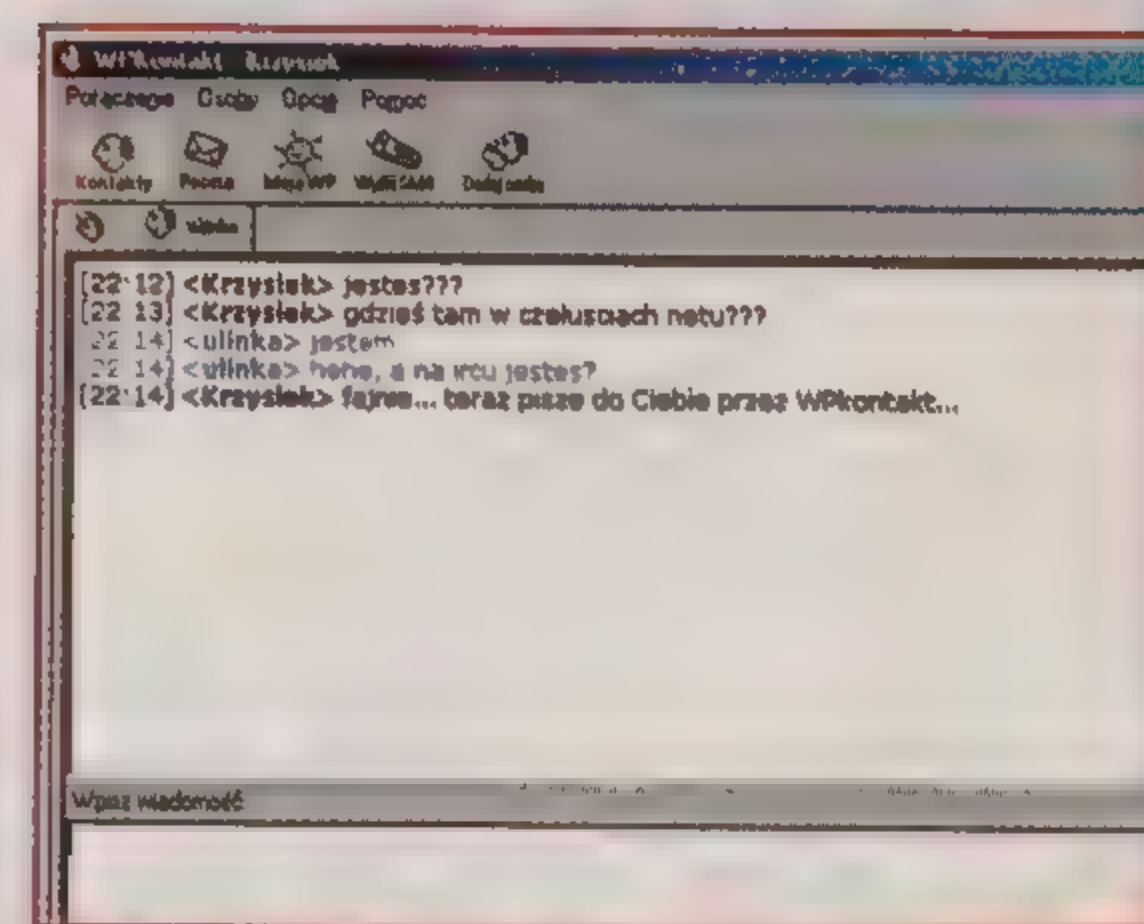
ICQ jest jednym z najpopularniejszych sieciowych programów do rozmawiania

wszystkim użytkownikom. Aby rozpocząć bardziej prywatną konwersację, przejrzyj dostępną listę osób po prawej stronie. Kiedy już zdecydujesz się na konkretnego rozmówcę, po prostu kliknij na jego nazwę. W ten sposób otworzysz kolejne okienko, umożliwiające rozmowę bez świadków. Identyczny efekt osiągniesz, wpisując komendę /msg i nick wybranej osoby. Aby zakończyć rozmowę, po prostu zamknij okienko. IRC'owe rozmowy są ciekawe, jednak chętni muszą w tym samym czasie być na IRC'u. Na rozmowę można się umówić wcześniej, jednak są łatwiejsze metody konwersacji. Wystarczy, że ty i twoi ko-

ledzy zainstalujecie jeden z komunikatorów internetowych. Taki program umożliwia sprawdzenie, kto ze znajomych jest aktualnie on-line. Jeśli rozmówca jest niedostępny, możesz zostawić mu wiadomość albo wysłać SMS.

Jednym z pierwszych komunikatorów był ICQ. Obecnie ma on silną konkurencję w postaci bogatej grupy programów (Gadu Gadu, Tlenu, Onet Komunikatora czy WPKontakt). Najstarszym z nich jest Gadu Gadu. Potrafi on łączyć się tylko z własnym systemem, ale za to pomaga mu... konkurencja, która we własnych komunikatorach umożliwiła rozmowy z użytkownikami GG. Program możesz ściągnąć np. ze strony www.gadu-gadu.pl. Po instalacji i uruchomieniu będziesz się musiał jeszcze zarejestrować, aby uzyskać numer identyfikacyjny (odpowiednik adresu e-mail). Procedurę rejestracyjną zaczynasz od podania typu połączenia, dalej określasz, czy chcesz uzyskać nowy numer, oczywiście wybierasz pierwszą opcję. Następnie wpisz dwukrotnie swoje hasło i adres e-mail. Po połączeniu z serwerem uzyskasz własny numer. Możesz zacząć korzystać z programu. Abyś mógł pogadać, niezbędni są oczywiście znajomi. Jeśli znasz ich numery, możesz wprowadzić je samodzielnie poprzez opcję Kontak-

ty/Dodaj. W ten sposób możesz także dodać znajomych, którzy nie



Pogaduszki na IRCu potrafią stać się nalogiem, bądź więc ostrożny!

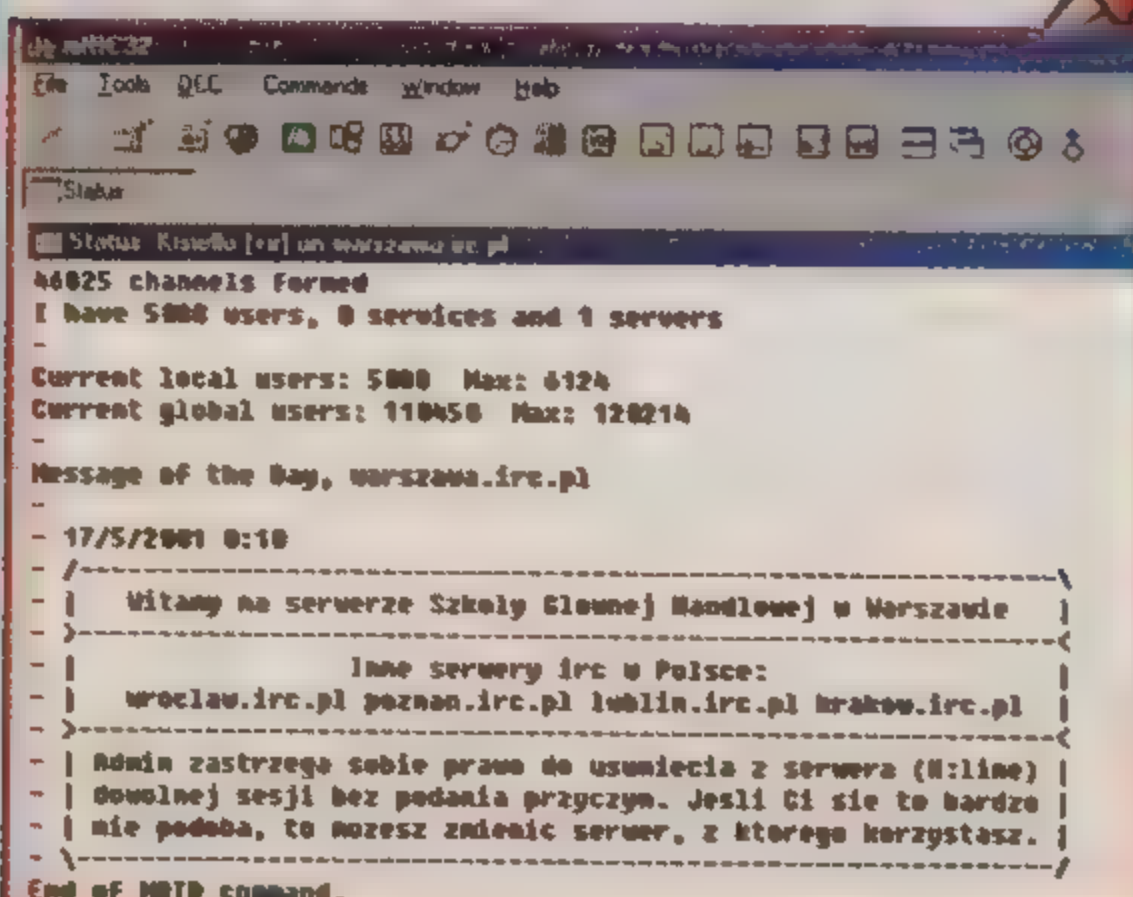
korzystają z Internetu, a posiadają telefony komórkowe. Będziesz mógł wysłać im SMS'y bez potrzeby wchodzenia na stronę operatora. Jeśli nie znasz numeru GG swoich znajomych, możesz znaleźć ich przy pomocy opcji Szukaj Znajomych. Pozostałe programy działają i wyglądają bardzo podobnie. Z tej grupy wyróżnia się WPKontakt, który oferuje całkiem sporo innych funkcji i jako jedyny komunikator potrafi połączyć się z użytkownikami zarówno ICQ, jak i GG. Dodatkowo można przy jego pomocy sprawdzić pocztę i wymieniać się plikami.

Możesz porozmawiać na żywo przez Internet – wystarczy karta muzyczna, mikrofon i słuchawki lub głośniki. Internetowe rozmowy nie zawsze wymagają wyjątkowo szybkiego łącza, całkiem zadowalające rezultaty można osiągnąć, łącząc się przy pomocy zwyczajnego modemu – dużo ważniejsza jest tu stała szybkość transmisji.

Najpopularniejszym programem służącym do rozmów głosowych jest BuddyPhone. Jest on prosty w obsłudze i praktycznie nie wymaga żadnej konfiguracji. Aby móc wykonać połączenie, program musi być zainstalowany i uruchomiony na obydwu komputerach. Aby zacząć rozmowę, musisz wybrać numer IP, czyli adres sieciowy komputera rozmówcy. Uzyskaj go od znajomego przed rozpoczęciem rozmowy. Jeśli nie znasz swojego numeru IP, w opcjach BuddyPhone znajduje się informacja o numerze IP (Menu/Help/What is my IP). Pamiętaj, że korzystając z modemu, nie masz stałego numeru IP (jest on przydzielany dynamicznie) i musisz go sprawdzić przy każdym połączeniu. Gdy znasz IP, uruchom BuddyPhone i wcisnij ikonkę ze słuchawką. Wybierz Connect to... Podaj numer IP osoby do której chcesz zadzwonić i wcisnij Connect. Znajomy usłyszysz sygnał i zobaczy okienko z twoim numerem IP oraz pytaniem czy chce przyjąć połączenie.

WIĘC TEN TYP KOMUNIKATORA SPRAWDZA SIĘ W TWOIM PLEMIE NIU OD WIEKÓW? NO, SAM NIE WIEM...

BOM!
BOM!
BOM!



Liczba różnorodnych kanałów i grup tematycznych na Sieci potrafi oszaleć...

*Zmienił się? Troszeczkę! Ale nadal
ma płaską głowę i wzrusza do łez!
W kinach już 31 maja!*

E.T. - THE EXTRA-TERRESTRIAL

Amerykanie już w latach sześćdziesiątych odkryli, że dorośli chcą dzielić się wspomnieniami ze swoimi dziećmi bądź wnukami. Modne stały się wówczas kinowe reedycje najważniejszych filmów sprzed 20 lat, a więc z czasów młodości dorosłego wtedy pokolenia. Z tego samego powodu kilka lat temu gościliśmy na ekranach uwspółcześnioną wersję „Gwiezdnych wojen”, zawierającą m.in. wiele niepokazywanych wcześniej scen. Jednak „E. T.”, niewysoki kosmita o olbrzymich oczach i płaskiej głowie, za nic w świecie nie chciał wrócić do kin. Po raz pierwszy przybył na Ziemię w 1981 roku. Jego rodzice odlecieli, zapominając o nim. Biedny maluch zaprzyjaźnił się z dziesięcioletkiem Elliotem, nie przestając myśleć o powrocie. Pobyt na naszej, niezbyt gościnnej planecie, przysporzył mu niezłego stracha, a nam – widzom – wielu wzruszeń...

„Nigdy nie chciałem zrealizować kolejnej części E. T. – mówi dziś Steven Spielberg, reżyser filmu – ale pomyślałem, że dobrze byłoby wprowadzić go ponownie na ekrany”. Pomysł ten spodobał się jego żonie i jej przyjaciółkom. Niecały miesiąc później wszystko było już jasne: E. T. wrócił. Odnowiony, wykąpany, czyściutki jak tula!

Prace nad rekonstrukcją i uwspółcześnianiem filmu podzielono na cztery etapy. W pierwszym z nich grupa fachowców dokonała zabiegu renowacji taśmy filmowej, to jest usunięcia z niej wszystkich zanieczysz-

czeń sprawiających, że obraz wydawał się porysowany i skakał. Każdą klatkę z osobną oglądano na komputerze, po czym ręcznie usuwano z niej plamy. Operacja ta trwała ponad rok i kosztowała tyle, co produkcja 5 dobrych gier komputerowych. Dzięki niej jednak film wygląda dziś tak, jakby nakręcono go przed chwilą i to najlepszymi, cyfrowymi kamerami! Podczas drugiego etapu prac nad filmem zrekonstruowano ścieżkę dźwiękową. Znikły jakże charakterystyczne dla starszych obrazów trzaski. Zamiast nich pojawił się wielokanałowy format zapisu dźwięku, pozwalający wyświetlać „E. T.” w kinach z najnowszą aparaturą Dolby Stereo. Odświeżono też część dialogów. Największe kłopoty sprawił realizatorom głos samego kosmity, składający się z 18 nałożonych na siebie dźwięków.

Trzeci etap odświeżania „E. T.” polegał na poprawieniu efektów specjalnych pojawiających się w filmie. Kiedy Steven Spielberg kręcił swoje dzieło, korzystał z najnowocześniejszych technik komputerowych oraz całej masy zdalnie sterowanych robotów. Wówczas, w 1981 roku, wyglądało to wspaniale, jednak 20 lat później kilka scen raziło sztucznością. Dlatego też specjaliści z Industrial Light & Magic (to tu powstały „Gwiezdne Wojny”) nakręcili je od nowa. Zmieniono m.in. mimikę twarzy kosmity oraz jego sposób poruszania się. W scenie, w której E. T.



Mała Gertie miała na początku pewne opory, by polubić stworka. Ale pożegnanie było naprawdę smutne dla obojga

wraz ze swym ziemskim przyjacielem po raz pierwszy wznosi się w powietrze, domalowano łopoczącą na wietrze pelerynę. Dołączono też kilka scen, które nie pojawiły się w oryginalnej wersji filmu – głównie za sprawą niedoskonałości efektów specjalnych w nich zastosowanych. I tak widzowie po raz pierwszy zobaczą wspólną kąpiel kosmity i Elliotta, kiedy indziej na ekranie pojawią się na ułamek sekundy znani aktorzy: Debra Winger i Harrison Ford.

Na pięć miesięcy przed premierą „E. T.” wszedł w ostatnią, czwartą fazę produkcji. Realizatorzy usunęli z obrazu to, co uznali za niestosowne bądź śmieszne dla współczesnego widza. I tak ścigający kosmitę policjanci i agenci rządowi noszą krótkofalówki zamiast broni, zaś mały Elliott otrzymuje zakaz wyjścia na bal, gdyż wygląda jak hippis (w oryginale matka chłopca uznała, że ubrał się jak terrorysta). Zmiany te nie zabiły jednak ducha filmu. „E. T.” to nadal wzruszająca opowieść o przyjaźni dziesięcioletka i kosmity. Opowieść, którą każdy – niezależnie od wieku – powinien poznać...



Elliott i jego przyjaciele starają się, jak mogą, by jak najszybciej odstawić E. T. do lasu...



— Ale od czego są „kosmiczne” zdolności. To chyba najslynniejsza scena z filmu, która przeszła do historii s-f

JEDNYM ZDANIEM

► **Nadciągga cyklon...**

Nagrywarki CDR/RW stają się coraz szybsze! Już teraz można kupić najnowszy model urządzenia firmy TDK – CyClone, nagrywającego krążki CD-R z zawrotną szybkością x40, a CD-RW x12! Nagrywarka może też pracować jako zwykły (x48) czytnik. Oczywiście do tak szybkiego zapisu potrzebne są odpowiednie płyty, np. TDK Ultra High Speed. Z nagrywarką użytkownik dostaje także niezbędne oprogramowanie – Nero Burning ROM 5.5.

► **A my nie zapłacimy!**

Zgodnie z przewidywaniami TP S.A. odwołała się od decyzji URT, nakładającej na nią wysoką karę (350 mln złotych). Krajowy monopolista twierdzi, że został ukarany bezzasadnie, a do tego tak wysoka kara miałaby zły wpływ na rynek telekomunikacyjny w Polsce. Odwołanie nie jest niczym nowym – TP S.A. stosuje taką metodę od dawna. Dziwi tylko fakt, że od wielu lat nikt nie może przeciwstawić się monopolistom dyktującym warunki. Na tym tracą wszyscy użytkownicy Internetu i posiadacze telefonu.

► **Nowe pomysły AMD**

Firmy elektroniczne mają coraz większe problemy ze sprzedażą pamięci i procesorów – młoc dziwnego, że szukają nowych rynków zbytu. Tak samo postąpiła AMD. Teraz firmowane przez nią układy znajdują zastosowanie w telefonach komórkowych, przenośnych komputerach czy... telewizyjnych przystawkach internetowych. Również firma VIA zapowiada, że zasadniczo zmieni zakres produkcji. Cóż, widać już wkrótce będziemy świadkami sporów, czy lepsza jest pralka z chipem Intelu, czy może AMD?

► **Radeon 10000**

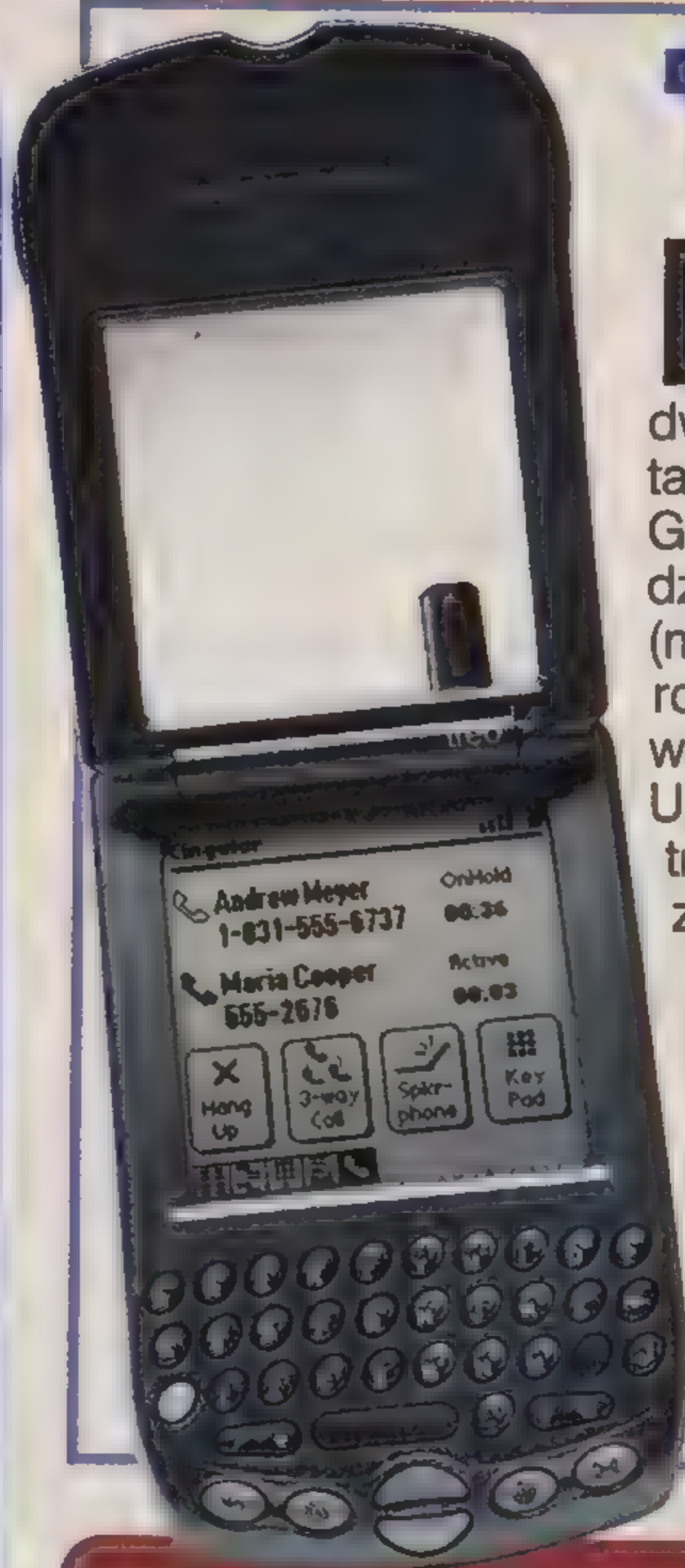
Najprawdopodobniej we wrześniu trafią do sprzedaży karty graficzne zbudowane z użyciem najnowszego procesora graficznego ATI – Radeon 10000. Według przewidywań specjalistów karta będzie oferowała większe możliwości niż konkurencja z GeForce 4 Ti. A co na to nVidia? Już szykuje kontratak z chipem NV30!

► **Konkurencja MS Office**

Sun Microsystems, producent pakietu biurowego StarOffice, zapowiada walkę z Microsoftem! Uczestnikami pojedynku będą oczywiście sztandarowe pakiety biurowe obu firm. Według planów firmy, nowa wersja StarOffice 6 ma szansę zagrozić na komputerach 10% użytkowników. Podobno nowy pakiet będzie używany przez... administrację Chin oraz brytyjskie agencje rządowe.

► **Nie będzie GeForce 5?**

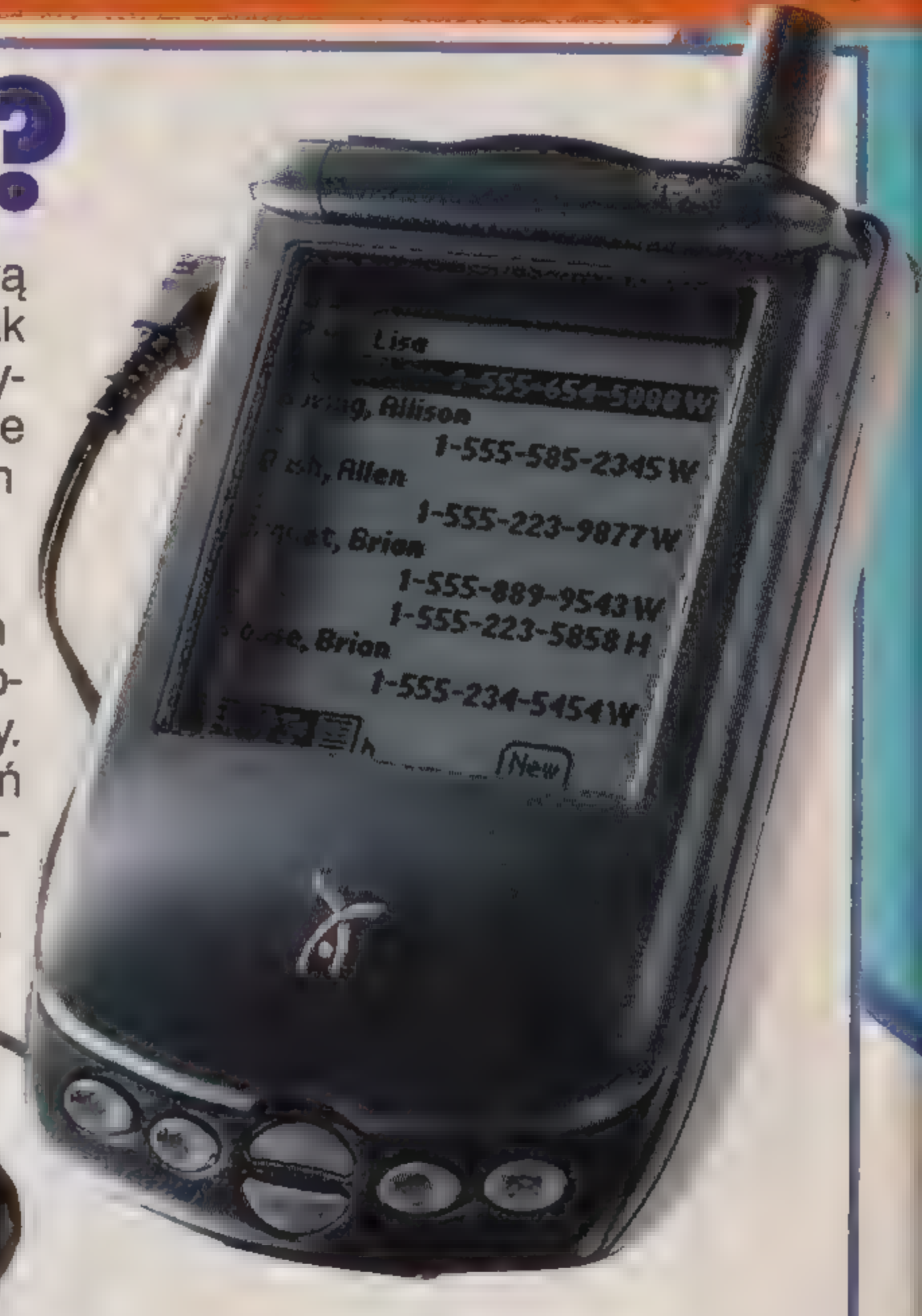
Jak wynika z przeciekających z nVidii informacji, firma nie zamierza kontynuować linii układów GeForce. Na jesień ma być zaprezentowany całkowicie nowy układ graficzny ze zmienioną architekturą. Cóż, teraz czeka nas pół roku niepewności, bo firma oficjalnie nic nie powie...



TelePalmtop?

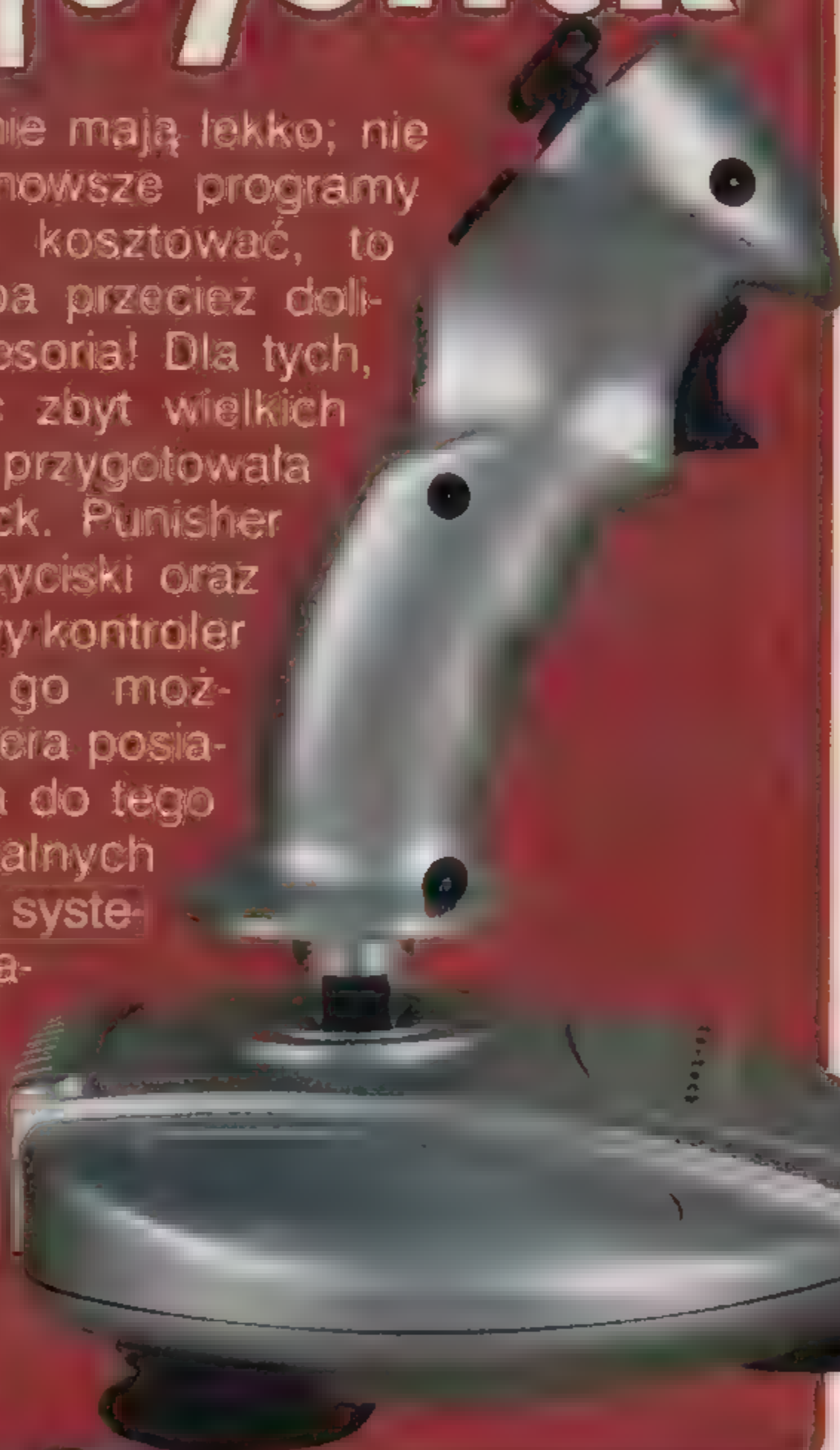
Komórka z notesem, kalkulatorem i przeglądarką W@P już nikogo nie ekscytuje. Podobnie jak i komputerki typu palmtop. Ale połączenie obydwu urządzeń to naprawdę smakowity kąsek! I właśnie taką hybrydą jest Treo 180 – dwuzakresowy telefon GSM oraz minikomputer z systemem PalmOS. Urządzenie występuje w dwóch wersjach: z klawiaturą (model 180) oraz z ekranem dotykowym i systemem rozpoznawania pisma (180g). Oba modele mają wbudowany głośniczek oraz posiadają zestaw słuchawkowy. Urządzenie dysponuje między innymi funkcją połączeń trójstronnych, może też odbierać pocztę e-mail i pozwala surfować po Sieci. Posiada terminarz, notatnik, kalkulator, zegar, a z Internetu można dodatkowo pobrać setki programów dla systemu PalmOS. Wkrótce urządzenie zyska też funkcję obsługi GPRS. Za kontakt ze światem zewnętrznym odpowiadają złącza USB oraz podczerwień.

Treo w Polsce dystrybuje firma Scientific S.A.
tel.(0#22) 6448558



Tani joystick

Młośnicy gier nie mają lekko; nie dość, że najnowsze programy mogą sporo kosztować, to do listy zakupów trzeba przecież doliczyć odpowiednie akcesoria! Dla tych, co nie lubią wydawać zbyt wielkich kwot, firma Media Tech przygotowała tani i przyzwoity joystick. Punisher (MT167) posiada 4 przyciski oraz dodatkowo 4 kierunkowy kontroler widoków. Podłączyć go można do każdego komputera posiadającego Game Port, a do tego nie potrzeba specjalnych sterowników (wystarczy systemowe). Urządzenie działa z Windows 9x/ME/XP oraz 2000. Na koniec zostawiliśmy najważniejszą informację: cena urządzenia wynosi tylko 34,90 zł.



Nie blokować

Parlament Europejski postanowił, że na obszarze Unii Europejskiej nie będzie można zmuszać dostawców usług internetowych do blokowania dostępu do jakichkolwiek stron. Tym samym np. blokowanie przez operatora dostępu do witryn konkurencji stanie się przestępstwem. A co ze stronami zawierającymi np. treści pornograficzne lub rasistowskie? Otóż według Parlamentu Europejskiego za treść stron odpowiada właściciel serwera i on może usunąć nieodpowiednie treści. Jeśli tego nie zrobi, nikt inny nie może uniemożliwić oglądania danej witryny. No cóż, nie jesteśmy w 100% pewni słuszności takiego rozwiązania.

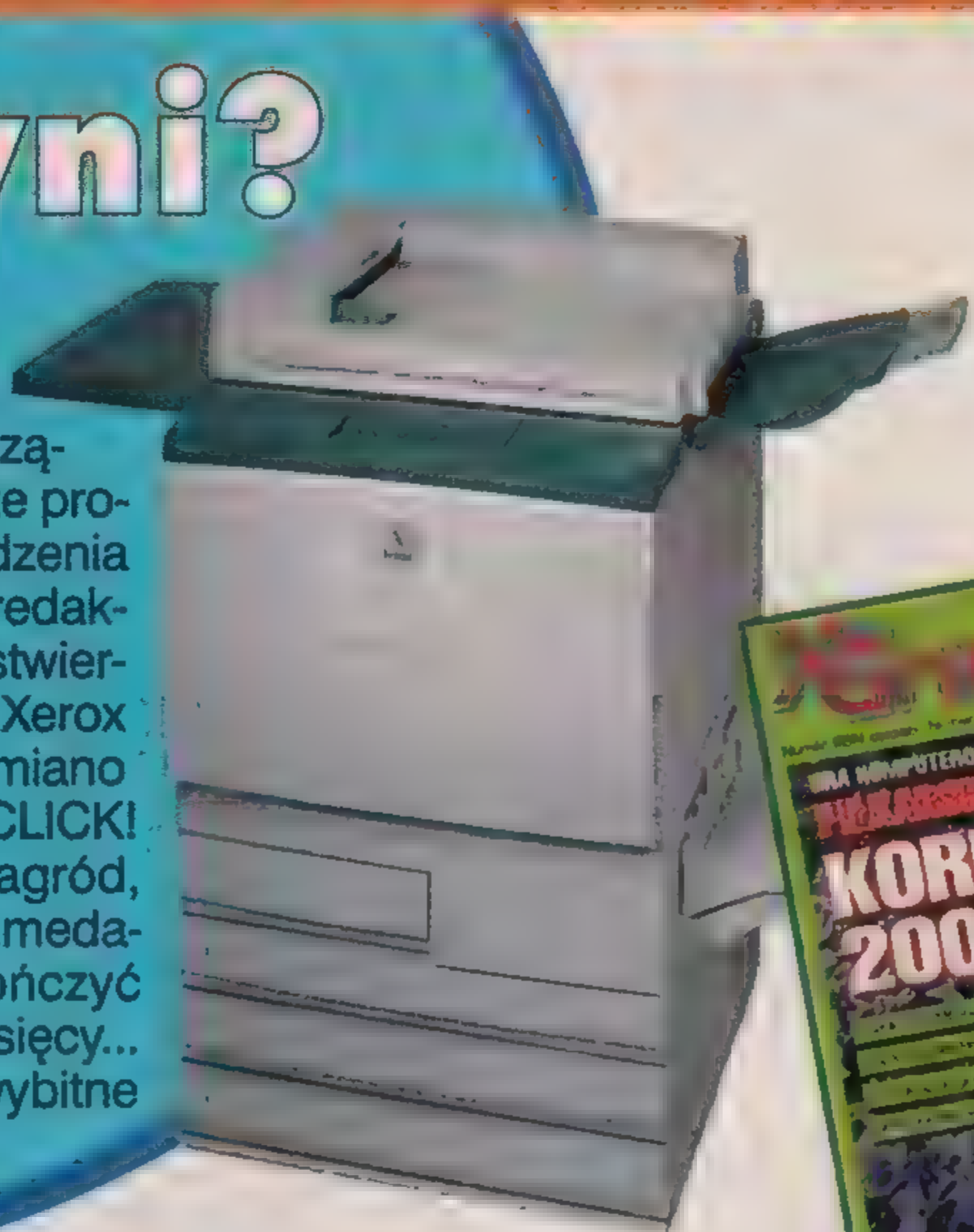


Pokémon mini:

Choć prawdziwi gracze na wszystko, co związane z Pokémonami, patrzą z obrzydzeniem, jest wielu miłośników zarówno kuzynów żółtego chomika (Pikachu), jak i gier związanych z tym tematem. Dla nich też mamy dobrą wiadomość: właśnie pojawiły się kolejne tytuły na konsolkę Pokémon mini! Do dostępnych wcześniej tytułów dołączyły PUZZLE COLLECTION, PARTY i ZANY CARDS.

Mistrzyni?

Najbardziej liczące się pisma komputerowe prześcigają się w urządzaniu plebiscytów na najlepsze programy, komputery i inne urządzenia związane ze światem PC. I tak redakcja Better Buys for Business stwierdziła, że w tym roku drukarka Xerox DocuColor 12 zasługuje na miano najlepszej... No cóż, redakcja CLICK! nie przyznaje podobnych nagród, jednak wymienioną powyżej „medalistkę” udało nam się wykończyć w ciągu zaledwie dwóch miesięcy... My też chcemy medal – za to wybitne osiągnięcie!



Piłka w grze!



Z dniem 15 maja firma CD-Projekt, w ramach projektu eXtra Gra, wypuści na rynek PIŁKARSKIE MISTRZOSTWA ŚWIATA KOREA-JAPONIA 2002, tytuł nawiązujący do zbliżającego się nieubłagane wyścigu po najważniejsze trofeum w świecie futbolo-

wym. Gra udostępni będzie niemal każdy możliwy wariant rozgrywki i ponad 500 drużyn z 50 krajów, mogących stanąć w szranki po mistrzowski puchar! PMS będzie wyjątkowo rozbudowany pod względem opcji przedmeczowych. Charakteryzować się będzie doskonałą grafiką 3D i łatwością obsługi. To wszystko już za 19,99 PLN! Jak widać, eXtra Gry trzymają się lepiej niż przypuszczaliśmy. Oby tak dalej!

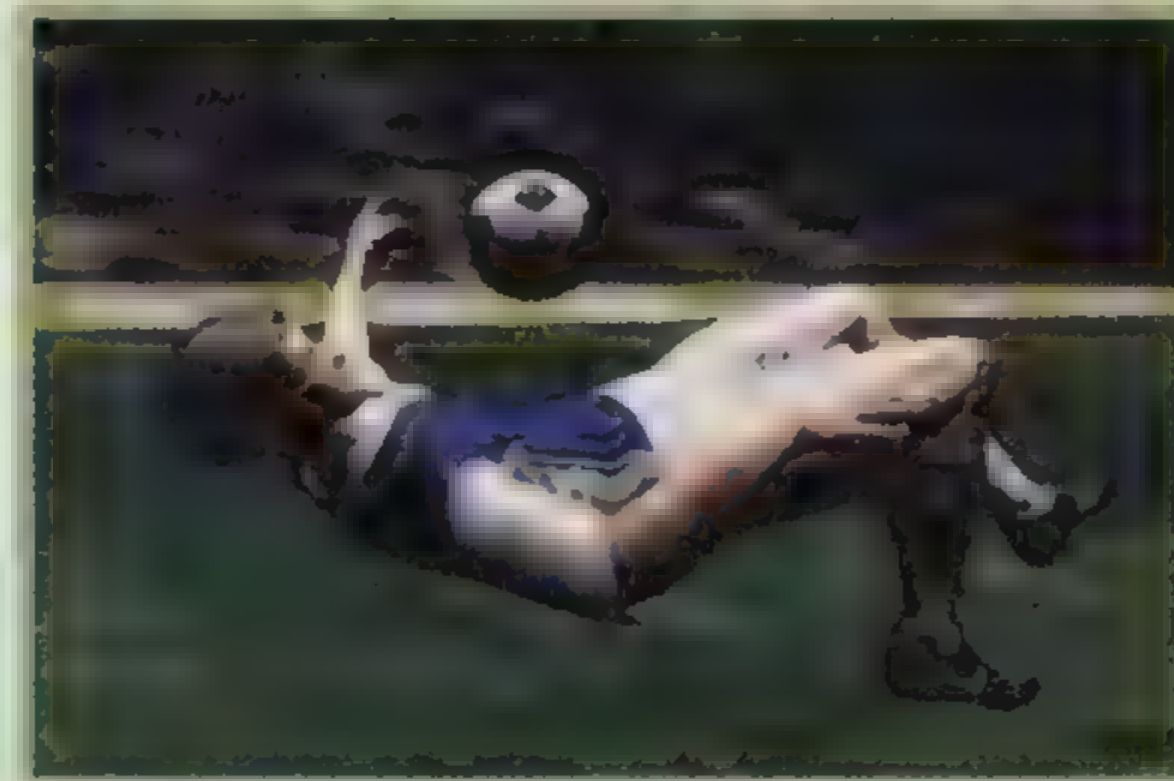
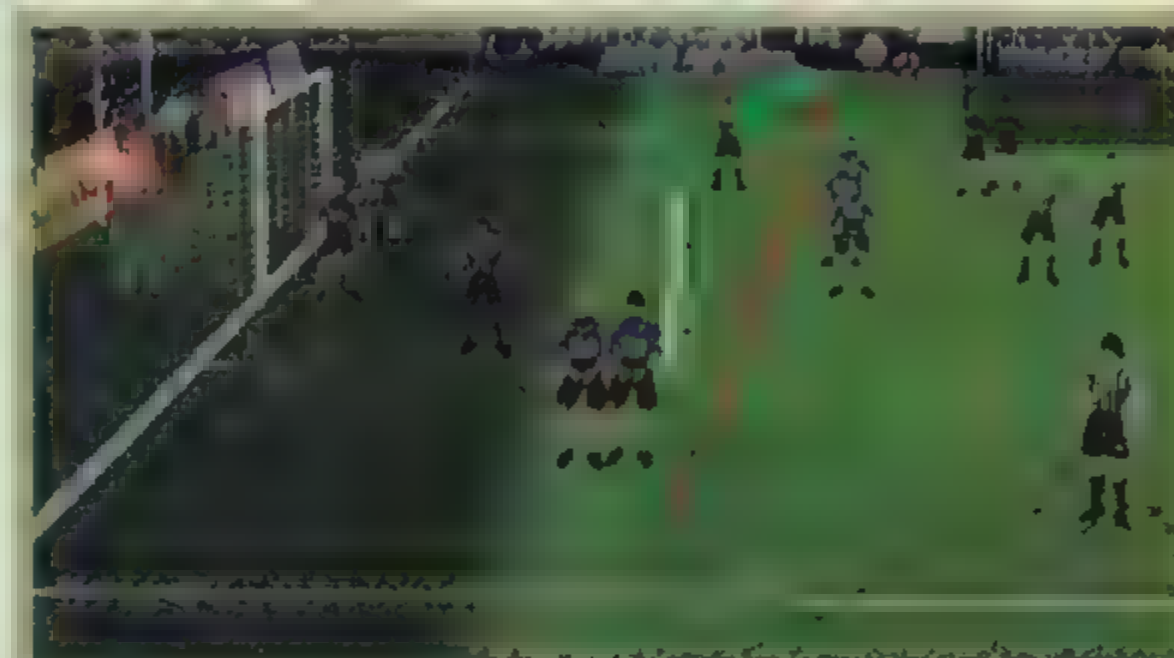
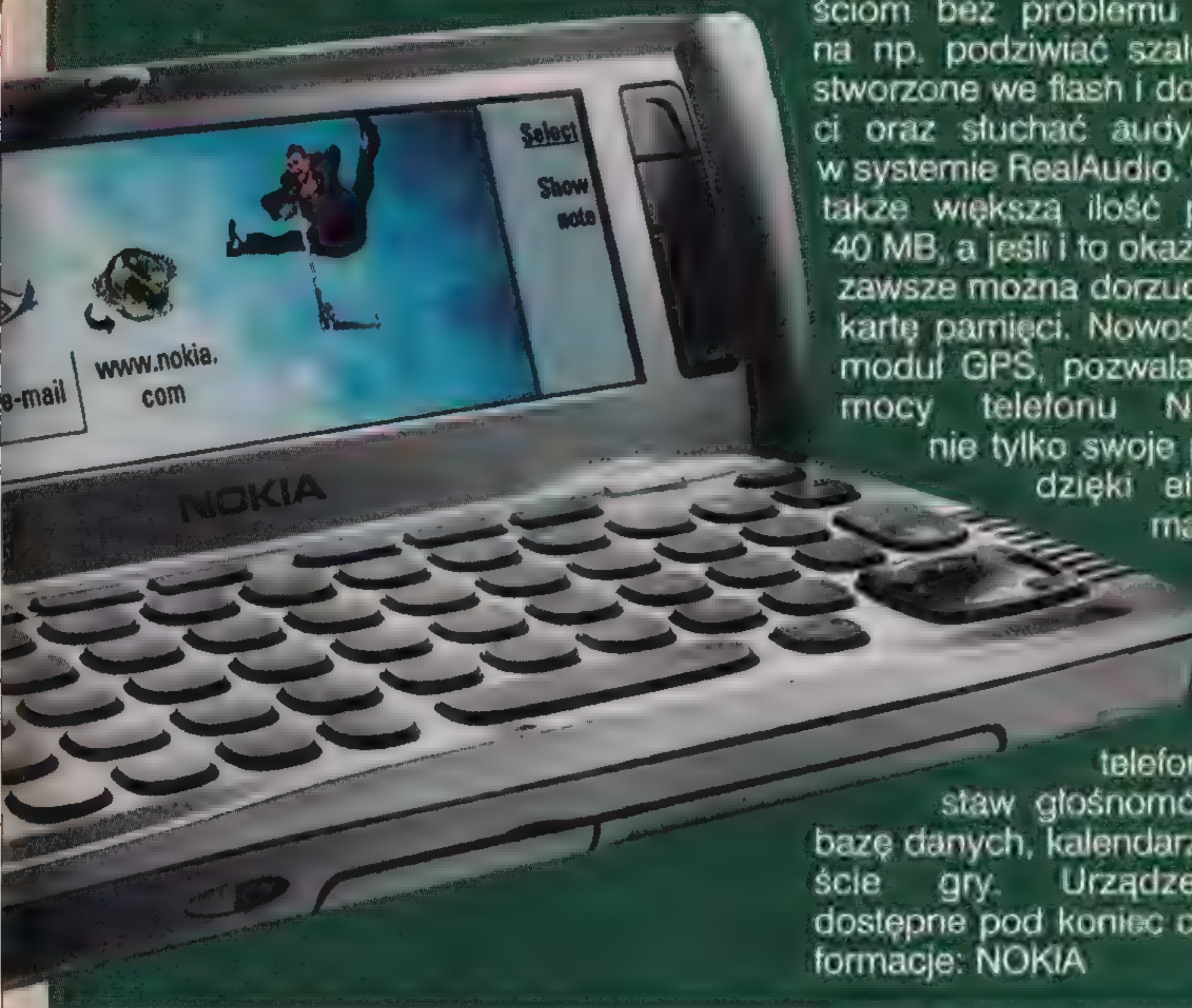
Ulepszona NOKIA

Rodzina telefonów z serii Komunikator powiększy się tym razem o model 9210i. Ulepszona wersja telefonu Nokii oferuje teraz bardziej dopracowaną przeglą-

darkę internetową, oferującą większe bezpieczeństwo i szybsze przetwarzanie danych, a także obsługę technologii flash oraz strumieniowej transmisji danych. Dzięki tym nowościom bez problemu będzie można np. podziwiać szalone animacje stworzone we flash i dostępne w Sieci oraz słuchać audycji radiowych w systemie RealAudio. 9210i posiada także większą ilość pamięci – aż 40 MB, a jeśli i to okaże się za mało, zawsze można dorzucić dodatkową kartę pamięci. Nowością jest także moduł GPS, pozwalający przy pomocy telefonu Nokii ustalać nie tylko swoje położenie, ale

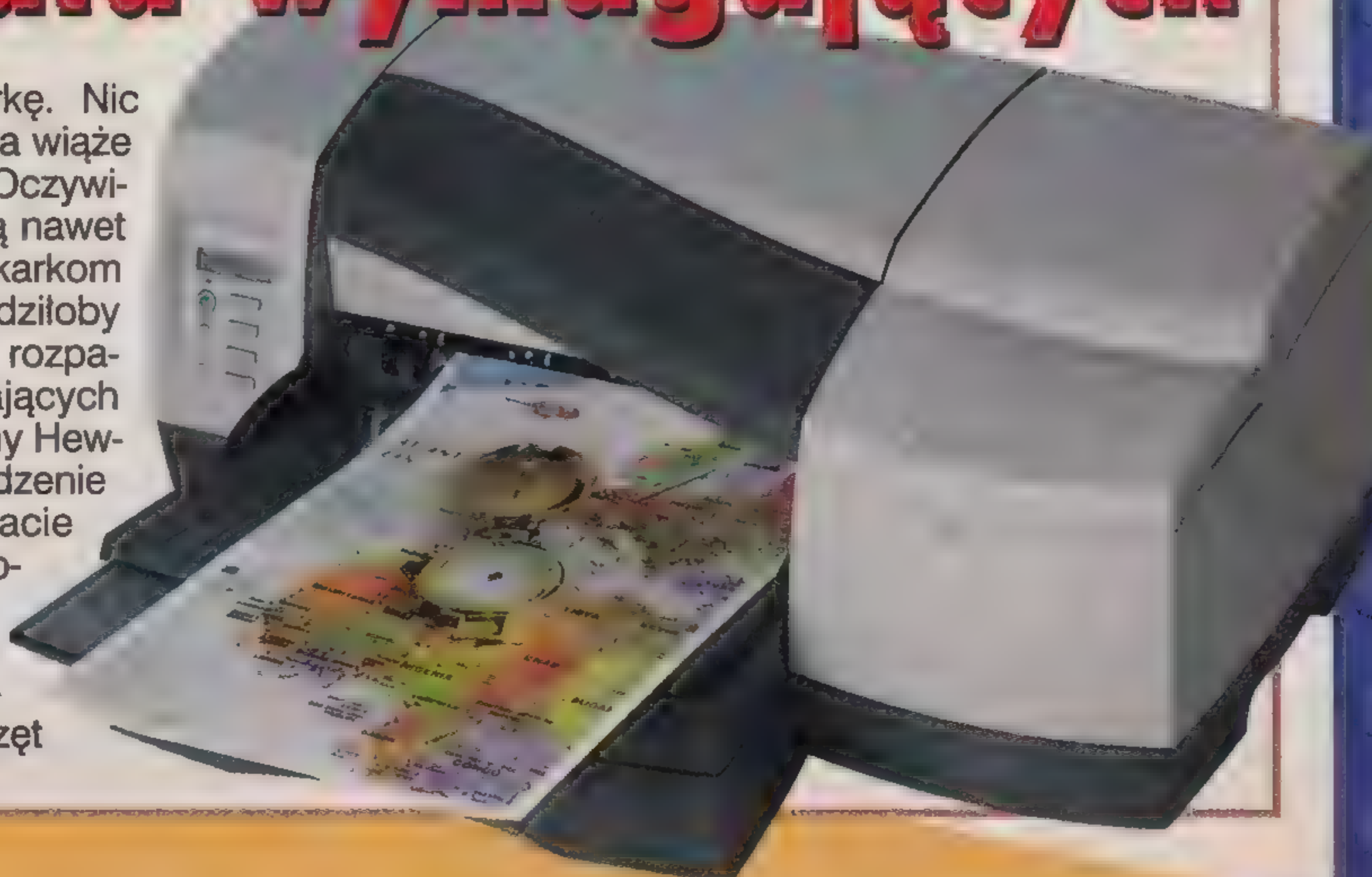
dzięki elektronicznym mapom ułatwiający np. poruszanie się po obcym mieście. Poza tym,

telefon posiada zestaw głośnomówiący, notes, bazę danych, kalendarz, no i oczywiście gry. Urządzenie będzie dostępne pod koniec czerwca br. Informacje: NOKIA



Drukarka dla wymagających

Coraz więcej osób posiada drukarkę. Nic dziwnego, bo zakup tego urządzenia wiąże się z wydatkiem około 300 złotych. Oczywiście nasze domowe urządzenia nie sięgają nawet do pięt najnowszym profesjonalnym drukarkom – nawet niewielkie biuro szybko doprowadziłoby pospolite domowe plujki do kompletnego rozpadu. Właśnie dla tych bardziej wymagających przeznaczona jest najnowsza drukarka firmy Hewlett-Packard HP Business Inkjet 2600. Urządzenie to potrafi nie tylko drukować w formacie do A3+, ale też oferuje niesamowitą szybkość druku (do 11 stron na minutę). Jeśli i to za mało, to można zaopatrzyć się w model posiadający opcję druku dwustronnego! Oczywiście, cena za taki sprzęt musi być odpowiednia (od 5500 zł netto)...



JEDNYM ZDANIEM

► Ekolodzy górą?

Co robisz ze starą, zużytą myszką albo klawiaturą? Zapewne wyrzucasz do śmietnika... Co i tego? Tak samo postępują miliony innych osób, co powoduje, że na wysypiskach śmieci rosną góry odpadów elektronicznych. Być może już wkrótce to się zmieni, bowiem Unia Europejska chce wprowadzić zapisy prawne, które zmuszą producentów sprzętu do utylizacji i przeróbki swoich starych produktów. Z jednej strony takie postępowanie jest słuszne – nikt nie lubi zasypujących nas odpadków i śmieci, ale należy liczyć się z tym, że po wprowadzeniu nowych przepisów wszystkie urządzenia elektroniczne zdrożeją!

► XP Service Pack

Prawdopodobnie już latem dostępny będzie Service Pack dla Windows XP. Poprawka ma zawierać nie tylko wszystkie łatki, które wyszły do tej pory, ale też doda do systemu obsługę nowych technologii Microsoftu. Poza tym użytkownicy będą już mogli bez problemów odinstalować MediaPlayera, Internet Explorera czy Outlook Express. Ta ostatnia modyfikacja została nakazana Microsoftowi przez amerykański sąd.

► DivX tu i DivX tam...

Dostępna jest już najnowsza, oznaczona cyfrą 5, wersja popularnych kodeków video. Tym razem autorzy dystrybuują ją w trzech wersjach: podstawowej (dostępnej za darmo), PRO wyświetlającej reklamy oraz PRO sprzedawanej za 30 dolarów. W pakiecie znajduje się też odtwarzacz DivX Player 2.0 Alpha 3. Ciekawostką jest też porozumienie podpisane przez DivXNetworks i E. Digital. Dzięki niemu już wkrótce będą mogli powstać np. odtwarzacze CD/DVD rozpoznające filmy zapisane w tym formacie!

► TP S.A. – witamy firmę!

TP S.A. chce od maja wprowadzić około 14 pakietów taryfowych, przewidujących rabaty wynoszące do 20%. Abonenci będą mogli za darmo aktywować takie usługi, jak poczta głosowa czy połączenia trójkątne. Niestety, ta oferta skierowana będzie tylko do klientów instytucjonalnych. Osoby prywatne będą mogły zaś założyć do sierpnia 2002 telefon za 50 zł (o ile w ich okolicy będą „możliwości techniczne”). Ci, co zrezygnowali z usług firmy, mogą „wrócić do niej” za... 1 zł. Na podjęcie decyzji mają czas aż do końca tego roku. Takie promocje sugerują jedno: chyba naprawdę sporo osób zrezygnowało z usług monopolisty. Niestety, nawet podłączenie za darmo nie zastąpi niższych opłat za rozmowy i Internet. Ciekawe, kiedy prywatni użytkownicy telefonów TP S.A. doczekają się naprawdę przystępnych cen i tak długo obiecywanego, taniego, nieograniczonego dostępu do Sieci, a wszyscy pozostali mieszkańcy Polski prawdziwej konkurencji w telekomunikacji?

Co widział Frogger...

Najnowsze dziecko firmy Blizzard, WARCRAFT III, zbliża się milowymi krokami. Coraz więcej informacji na temat gry trafia do spragnionych sensacji dziennikarzy, a potem prosto do was.

W poniedziałek 22 kwietnia przedstawiciele prasy europejskiej zostali zaproszeni do Frankfurtu na konferencję poświęconą W3. Przy okazji była to niepowtarzalna okazja, aby osobiście spotkać się z Billem Roperem, człowiekiem stojącym za sukcesem wszystkich części WARCRAFTA. Udało mi się przeprowadzić z Billem miniwywiad, który prezentuję poniżej. Obok znajdziecie nieco obszerniejszy wywiad, który przeprowadziliśmy poprzez e-mail.

Sama konferencja przebiegła dość standardowo. Na początku było małe przemówienie, potem zaprezentowano (ponoć po raz pierwszy na świecie) tryb single player trzeciego WARCRAFTA. Mielismy okazję zobaczyć trzy pierwsze misje dla ludzi (w sumie są cztery strony konfliktu). Nie będę się w tym miejscu rozpisywał na temat samej gry, gdyż obszerny beta test znajdziecie na stronach 18-19. Warto jednak zaznaczyć, że to nie będzie zwykły RTS jak wiele innych. Ale o tym przekonacie się sami już niedługo.

Po prezentacji gry przyszła pora na nieco rozrywki. Ku zdumieniu i radości wszystkich, na scenie pojawiła się skąpo ubrana tancerka, a razem z nią kilka węży (z czego trzy całkiem sporych rozmiarów). Taniec z wężem godny Salmy Hayek w „Od Zmierzchu do Świtu” był jednak zaledwie początkiem atrakcji, gdyż zaraz potem miła pani zaczęła potykać płonące pałeczki, potem ziała ogniem po wypiciu jakiegoś dziwnego płynu (ktoś wie, gdzie to można kupić?), a na koniec z uśmiechem na twarzy położyła się na tłuczonym szkłe. Próby powtórzenia tych wszystkich wyczynów w hotelu po paru piwach niemal skończyły się dla nas tragicznie;) Talenty pani Cary nie kończyły się jednak na cyrkowych sztukach, gdyż sprawnie przebrała się w strój wróżki i zaczęła czytać z ręki. W obawie, że wyczyta z mojej dłoni wszystkie wredne szwindle, kanty i malwersacje podatkowe, w których uczestniczyłem, na wszelki wypadek nie skorzystałem. No i jeszcze był lunch, na który, niestety, nie załapał się, bo trzeba było wracać na lotnisko i lecieć z powrotem do Polski.

Wyjazd, za który korzystając z okazji dziękuję firmie CD Projekt, był bardzo udany i owocny, czego dowodem jest bogaty materiał na temat W3 w tym numerze.

Frogger



JEDNYM ZDANIEM, CZYLI CO POWIEDZIAŁ MI BILL ROPER

Pytanie: Jakie są, według ciebie, najbardziej innowacyjne elementy W3, odróżniające tę grę od innych RTS-ów?

Odpowiedź: Wprowadzenie bohaterów, którzy stoją na czele jednostek i mogą walczyć, punktów doświadczenia oraz innych elementów RPG.

Pytanie: Dlaczego w W3 nie będzie obrotowej kamery?

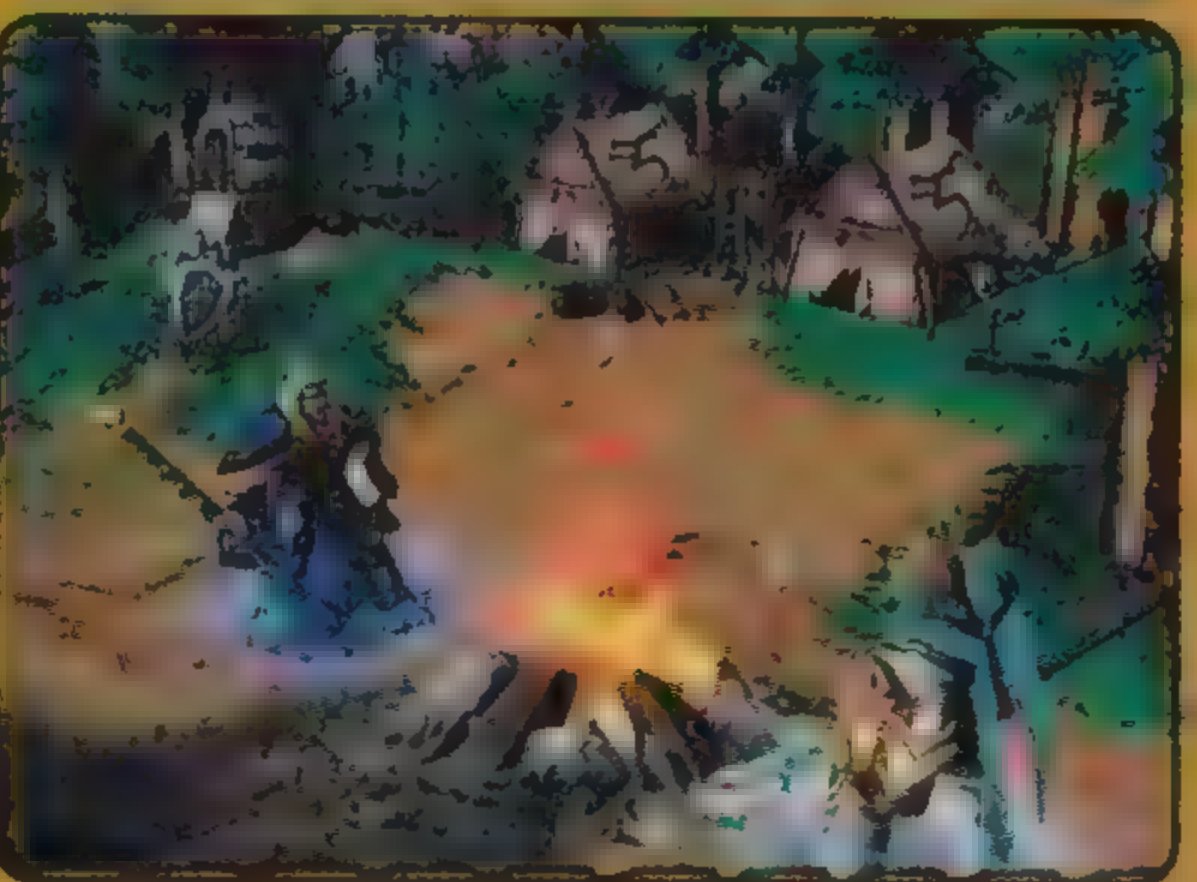
Odpowiedź: Podczas wspaniałych testów zauważyliśmy, że obrotowa kamera dezorientowała graczy, utrudniając zabawę. Zdecydowaliśmy się więc zrezygnować z tej opcji.

Pytanie: W W3 pojawiają się Nocne Elfy i Nieumarli. Czy podczas planowania gry brano pod uwagę inną rasę zamiast którejś z tych dwóch?

Odpowiedź: Tak, zastanawialiśmy się nad Krasnoludami. (obecnie jest to rasa neutralna, pomagająca ludziom)

Pytanie: Co sądzisz o przyszłości gatunku RTS? Jak będzie się rozwijać? Jakie nowe elementy się pojawią?

Odpowiedź: Myślę, że podstawową tendencją będzie wprowadzanie do RTS-ów elementów innych gatunków, takich jak RPG czy Adventure. Czas „czystych” strategii czasu rzeczywistego minął.



...i co powiedzieli autorzy



JESZCZE O W3, CZYLI WYWIAD-RZĘKA POPEŁNIONY PRZEZ RANDALLA

P: WARCRAFT II został wydany w marcu 1998. Dlaczego musieliśmy czekać aż CZTERY lata na kolejną część gry? Czy nie sądzisz, że to nieco długo?

O: Jest sporo przyczyn, dla których zajęło to dużo czasu. Przede wszystkim, musicie pamiętać, że jesteśmy stosunkowo małą firmą, która musi kontynuować i rozbudowywać gry osadzone w aż trzech znanych i lubianych światach. Po ukazaniu się WARCRAFTA 2 ludzie zastanawiali się, dlaczego po prostu nie wydaliśmy natychmiast części trzeciej. Stało się tak dlatego, że nasi programiści pracowali nad nowym światem i nową grą – STARCRAFT. Teraz niektórzy dla odmiany zastanawiają się, dlaczego wracamy do WARCRAFTA, zamiast zająć się robieniem STARCRAFTA 2... WARCRAFT 3 to ogromny projekt, nie dziwne więc, iż nawet gdy zdecydowaliśmy się wziąć za niego i tylko za niego, prace zajęły bardzo dużo czasu. Po części dlatego, że w pewnym sensie robimy naraz trzy produkty: kampanię dla pojedynczego gracza, sieciowy tryb multiplayer oraz wysokiej jakości wstawki video. Do tego dochodzi czas potrzebny na zbalansowanie gry, przetestowanie każdego elementu itd. Wiemy, że gracze się niecierpliwią, ale jakość jest dla nas najważniejsza.

P: W WARCRAFT II można było toczyć wspólnie bitwy morskie. Dlaczego w W3 nie ma jednostek pływających?

O: W trzeciej części chcieliśmy skupić się na heroicznych pojedynkach, zaakcentować klimat pojedynczych potyczek i zmagania jeden na jednego. Pomimo iż bitwy morskie w W2 rzeczywiście się wszystkim podobały, zdecydowaliśmy, że w W3 chcemy osiągnąć coś innego, zmienić nieco wizerunek gry.

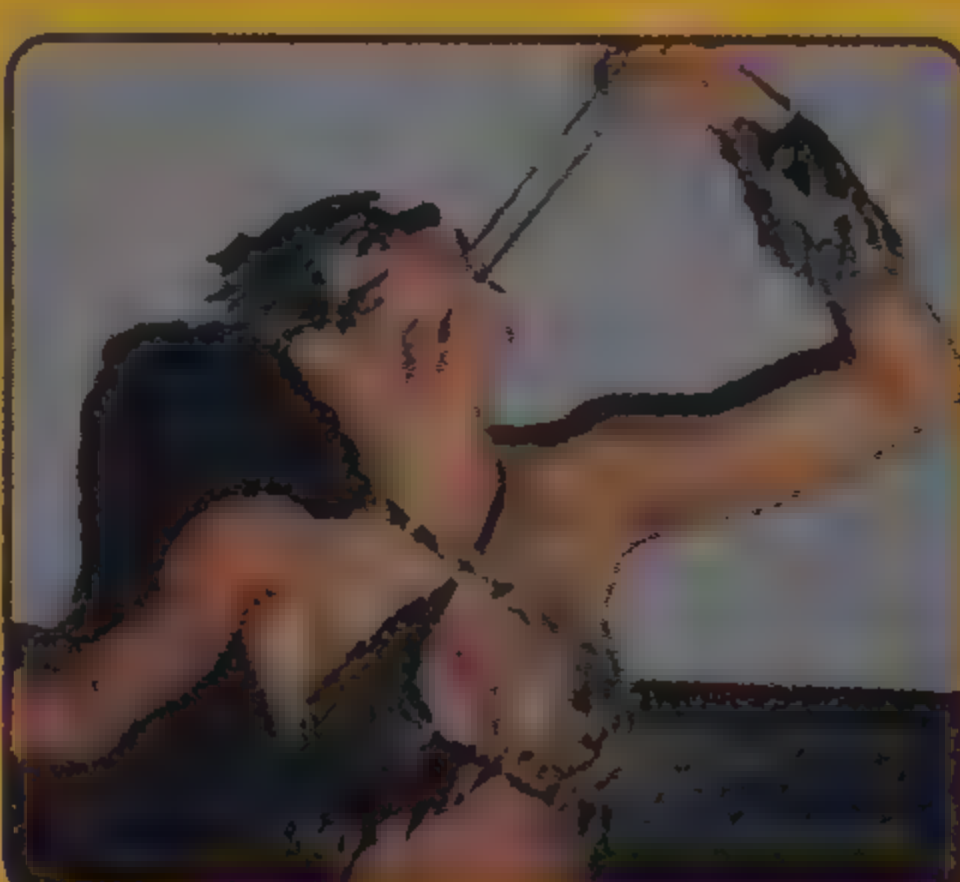


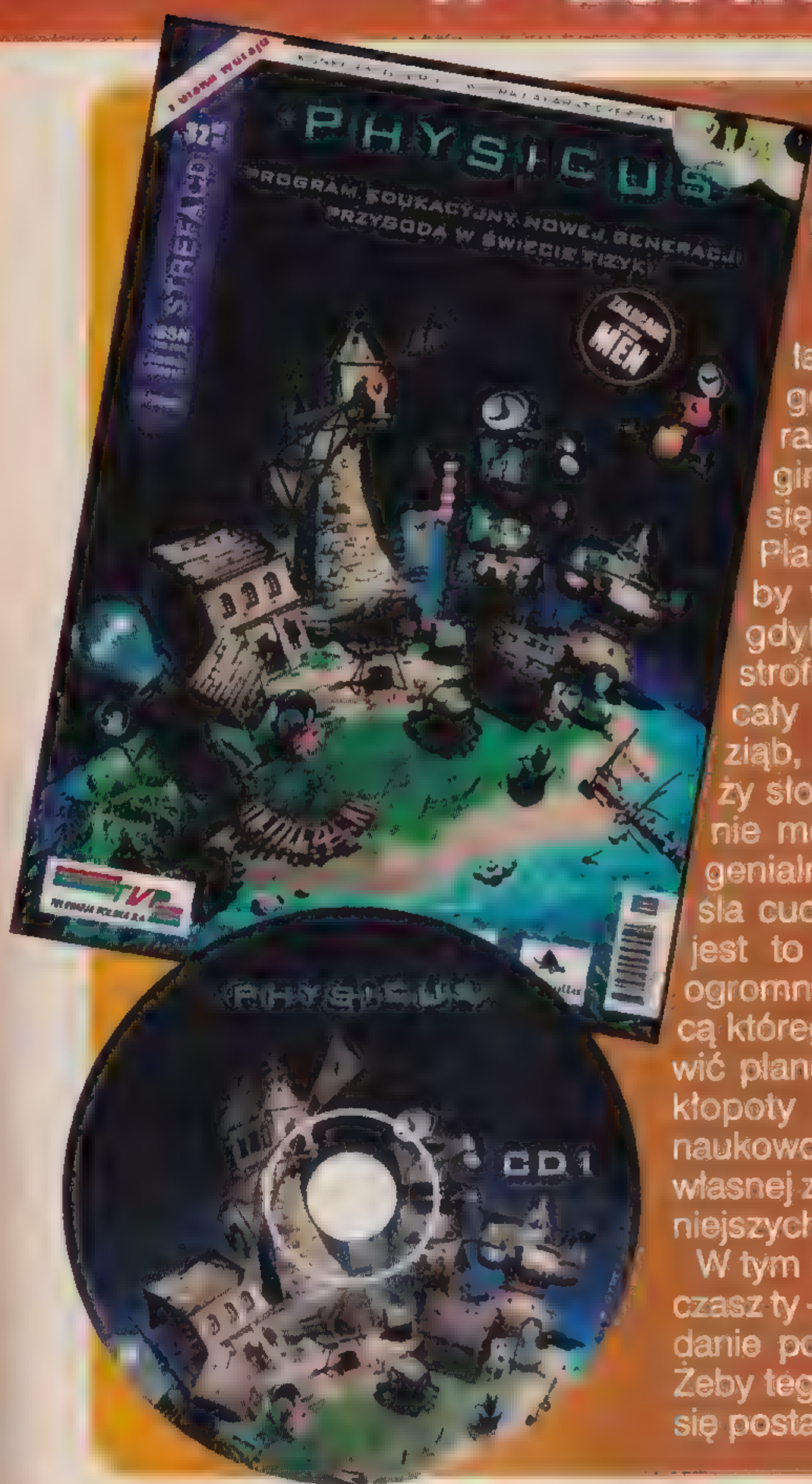
P: Dlaczego w pojedynczej grupie może być co najwyżej 12 jednostek? Czy nie sądzisz, że to nieco przestarzałe rozwiązanie, utrudniające rozgrywkę?

O: Chcieliśmy stworzyć grę inną niż poprzednie części. Zamiast niekończących się fal bezimiennych wojowników, tym razem postanowiliśmy dać graczowi możliwość wysyłania w bój małych, ale za to pieczołowicie wyszkolonych wojsk. Po rozmowach z graczami i po analizie własnych doświadczeń, doszliśmy do wniosku, że największą frajdę sprawia planowanie i sprawne wykonywanie planu, a nie sam fakt wysyłania do walki setek jednostek. Gdy ginie 100 Zergów, to tylko mięso armatnie i statystyka. Gdy ginie twój ulubiony paladyn 7. poziomu, fakt ten nabiera bardzo emocjonalnego aspektu. A to właśnie chcieliśmy osiągnąć w W3.

P: Dlaczego w W3 nie można budować murów i fortyfikacji i czemu jednostki zwykłe i ulepszone wyglądają tak samo?

O: Jak już mówiłem, w W3 dochodzi raczej do starć małych, silnych grup. Zdecydowaliśmy, że fortyfikacje nie wpisują się dobrze w założenia gry. Jeśli chodzi o jednostki, doszliśmy do wniosku, że w ten sposób gra będzie prostsza do opanowania. Na wygląd jednostek wpływają m.in. czary i przedmioty magiczne, więc stwierdziliśmy, że zróżnicowanie w zależności od zbroi nie jest konieczne.





Fizyka na wesoło

W pewną planetę (podobną do Ziemi) uderza meteoryt i jak łatwo się domyślić, nic dobrego z tego nie wynika. Tym razem nie skończyło się na wyginięciu dinozaurów, lecz stało się coś o wiele poważniejszego. Planeta się zatrzymała. Nie byłoby w tym może nic ciekawego, gdyby nie okazało się, że po katastrofie na jednej połowie planety cały czas jest noc i panuje wielki ziąb, a na drugiej nieustannie praży słońce. Dobra historia tego typu nie może oczywiście obyć się bez genialnego naukowca, który wymyśla cudowne remedium. Tym razem jest to profesor fizyki, konstruujący ogromne działo impulsowe, za pomocą którego ma zamiar ponownie wprawić planetę w ruch. W ostatniej chwili kłopoty z wyżywieniem zmuszają naukowca i jego lud do porzucenia własnej ziemi w poszukiwaniu jakiś żyzniejszych terenów.

W tym momencie do opowieści wkraczasz ty – młody, zdolny fizyk. Twoje zadanie polega na uruchomieniu dział. Żeby tego dokonać, musisz troszeczkę się postarać. Cudowne działko jest bar-

dzo prądożerne i do poprawnego działania potrzebuje ogromnej ilości energii. Musisz wybudować źródła energii w różnych miejscach planety, połączyć to wszystko kabelkami i... bum! Planeta znów się zakręci, a ty uratowałeś ją przed zagładą.

Historijka prezentuje się całkiem interesująco, ale wbrew pozorom nie jest to opis typowej gry przygodowej. PHYSICUS, bo o nim mowa, to program edukacyjny z elementami akcji. Podczas rozwiązywania zadań będziesz poznawał kolejne działy fizyki. Zapoznasz się z optyką, mechaniką, termodynamiką i wieloma innymi zagadnieniami.

Wiedza prezentowana w PHYSICUSIE jest rzetelna i dokładna, podana w sposób niezwykle przystępny i atrakcyjny. Podstawową pomocą w grze jest laptop zostawiony przez profesora. Tak naprawdę jest to „zwykła” encyklopedia multimedialna.

Animacje zrobione są bardzo starannie. Nawigacja po programie nie sprawia trudności. Teksty czytane są przez profesjonalnego lektora, wszystko jest spolszczone i ładuje się bardzo szybko.

Jedyna rzecz, do której można się przychylić, to uciążliwa konieczność nieustannego wymieniania płyt CD.

Powrót Mrocznego Rycerza

Gotham jest terroryzowane przez gang Mutantów. Szaleńcy Two Face i Joker, schwytani przed laty przez Batmana i osadzeni w Arkham, teraz uznani za wyleczonych i niegroźnych, są na wolności. Pracujący na zlecenie rządu Superman czynnie bierze udział w kryzysie w zatoce Costa Verde, gdzie pod nosem Amerykanów zbiera się flota sowiecka. Konflikt międzynarodowy wisi na włosku, gdy w stronę Stanów Zjednoczonych zostaje wysłana rakietą z głowicą nuklearną. Batman, od kiedy jest na emeryturze, popija whisky z komisarzem Gordonem. Okazuje się, że tylko on może przywrócić porządek w Gotham. Bardziej brutalnie i bezwzględnie niż kiedykolwiek wcześniej.

To przedsmak tego, co dzieje się w komiksie „Powrót Mrocznego Rycerza”. Ta 200-stronicowa historia autorstwa Franka Millera stała się jednym z ważniejszych tytułów w historii komiksu amerykańskiego.

Spotkanie z Randallem

Redakcja CLICK! zaprasza wszystkich miłośników fantastyki i gier komputerowych na spotkanie autorskie Jacka „Randalla” Piekary dotychczas „Fantastyki i horroru w grach komputerowych”. Spotkanie rozpocznie się w piątek 17 maja o godzinie 12.00 w czasie trwania Międzynarodowych Targów Książki w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie (sala im. Henryka Sienkiewicza, sektor A).

PS. Nie zapomnijcie wziąć kijów baseballowych, kastetów, noży i sznura – Frogger.



Manta i PS2

W ofercie internetowej firmy MANTA MULTIMEDIA znajdują się kilka ciekawych gadżetów przydatnych osobom posiadającym konsoli PLAYSTATION 2. Pierwszym z nich jest zestaw 2 IN 1, składający się z VELOCITY STICK – podstawki umożliwiającej precyzyjną kontrolę w grach platformowych i z MANTA PAD – dającego możliwość podłączenia czterech kontrolerów do gry i DVD REMOTE CONTROL, czyli pilota sterującego konsolą DVD na konsolę, tak jak w normalnym telewizorze. Cena urządzenia to 140 PLN i gwarantujemy, abyś miał pilot, zestaw można by polecić każdemu. Kolejną ciekawostką jest kabel do podłączenia konsoli z telewizorem (z odpowiednimi końcówkami wtyczek – teoretycznie dający kopię jakiegoś obrazu). Znajduje się na nim do wyboru wtyczka EURO lub DIN. Kabel jest czarny i apasowany. Kosztuje ok. 40 PLN.

JEDNYM ZDANIEM

► Tajemnicza karta

Sieć obiega niesamowita wręcz wiadomość o nowej karcie graficznej, która ma zostać zaprezentowana w połowie maja. Nie wiadomo kto jest autorem tej konstrukcji, ale nowa karta ma wydajnością dwukrotnie przewyższać GeForce 4. Ciekawe, czy to tylko plotka, czy naprawdę czeka nas rewolucja?

► Koniec z Duronem!

AMD zdecydowała, że zaprzestanie produkować procesory Duron! Powód tej decyzji jest banalny: firmie szkoda marnować pieniądze na promocję dwóch linii procesorów i konkutowanie z Intellem. Według AMD wkrótce Durony zostaną wyparte przez słabsze modele Athlona.

► Might and Magic IX już w maju!

Firma CD Projekt podała fantastyczną wiadomość dla wszystkich fanów gier RPG. Już 29 maja w Polsce pojawi się najnowsza część kultowej serii role-playing – Might & Magic IX.

Twórcy gry, firma New World Computing, zapowiadają, że gra będzie sporym zaskoczeniem dla wszystkich fanów RPG. Po pierwsze, zastosowano całkowicie nowy silnik, dzięki czemu akcja rozgrywa się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Ponadto usprawniono system zdobywania umiejętności, doszlifowano interfejs, poprawiono algorytm sztucznej inteligencji. Dodano również nowe czary i potwory.

Najciekawsze jest jednak to, że akcja Might and Magic IX będzie się rozgrywała dokładnie w tym samym świecie, co akcja jednej z najlepszych strategii tego roku – Heroes of Might and Magic IV!!!

W obu grach będzie można znaleźć te same miejsca, postacie, potwory, księgi zaklęć, przedmioty i masę innych rzeczy. Might and Magic IX będzie więc bez wątpienia łakomym kąskiem nie tylko dla fanów RPG, ale również i „Heroistów”.



► Ad-aware pokonany?

Duża część programów freeware instaluje dodatkowe programiki odpowiedzialne za wyświetlanie reklam, zbieranie informacji o użytkowniku, itp. Do niedawna chronił przed tym program Ad-aware, jednak i on poległ w walce z... odtwarzaczem plików DivX – RadLight. Okazało się, że sprytny program podczas instalacji usuwa pliki Ad-aware'a!

► Następca DivX'a

Firma RealNetworks zaprezentowała technologię kompresji Real Video 9, zapewniającą dwa razy wyższą kompresję niż MPEG4 przy tej samej jakości obrazu. Czyżby koniec DivX'a był bliski?

Wirtualny Świat

Jedynie z Clickiem! każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

Sting	79 zł	69 zł
Alien Nations 2	99 zł	89 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

CLICK! 5/2002

Dzięki Clickowi! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy



IM GROUP

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoni: (0-22) 832-54-31.

CLICK! 5/2002

Kupuj z Clickiem! Każde kupując otrzyma teraz grę niespodziankę! Polecamy gry w polskiej wersji językowej:

STAR TREK: DOMINION WARS	59 zł
ROADWAGE	59 zł
SOLARIS 104	19,95 zł

CLICK! 5/2002

WIELKA PROMOCJA!

Z Clickiem! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka gier GRATIS!

CLICK! 5/2002

MATEMATYKA NIE JEST JUŻ TRUDNA!



Funkcje z tym kuponem 10 % taniej! 26,91 zł „Funkcje. To takie proste! Matematyka w gimnazjum” pomoże ci... w czym? Dowiesz się w Sieci: www.empira.com.pl.

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: Empira, ul. Lipowa 22, 44-207 Rybnik. Nie zapomnij podać swoich danych: imię, nazwisko, adres zamieszkania. Zapłacisz przy odbiorze!

CLICK! 5/2002

Kiepaśne gry...

Od pewnego czasu wasze pismo ko ukazuje się z płytą co miesiąc. Już nie mówię o tym, że jeszcze kilka miesięcy temu pisaliście, że dwutygodnik jest aktualniejszy itp. Wydawanie pisma co miesiąc przeżyję, ale jakość gier, które dodajecie do Clicka!, jest delikatnie mówiąc kiepska i bynajmniej nie żądam tutaj dodawania DIABLO II, czy HEROES IV, ale swego czasu było sporo gier, które przewyższały pomysłem i grywalnością niektóre współcześnie znane. W swoim piśmie moglibyście umieścić np. STARCRAFTA, SIM CITY 2000, GRAND THEFT AUTO + dodatek „London” czy AIRLINE TYCOON (błagam Was o tę ostatnią). Kończąc, zapytam, czy z Windowsa XP można jakkolwiek usunąć wadliwego Windows Media Playera 8?

Adam

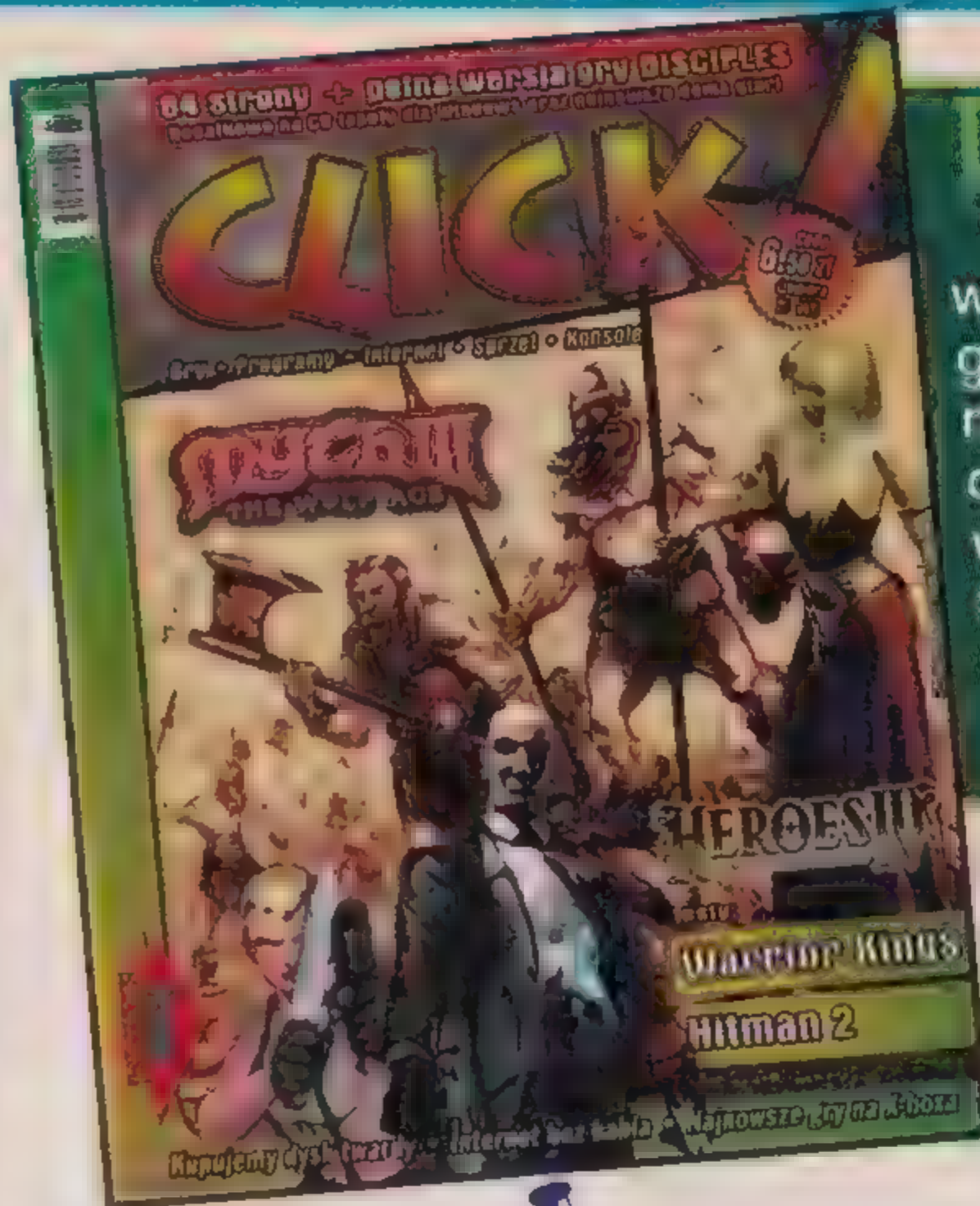
Pisaliśmy, pisaliśmy... No i co z tego, skoro się okazało, że większość czytelników chce miesięcznika i kupuje tylko co drugi numer, bo zapomina że CLICK! to dwutygodnik? Poza tym, nasi ukooochaniiii dystrybutorzy zarzucili nas listami, że nie nadążają wydawać gier w takim tempie, jakiego oczekujemy...

Co do gier w CLICKU!, to oczywiście możemy zacząć dawać najlepsze hity – tylko że wtedy za numer pisma musiałbyś zapłacić około 70 złotych. Co ty na to? Może zrobimy eksperyment – za miesiąc w CLICKU! pełna wersja DUNGEON SIEGE za jedyne 159 złotych! Poza tym zauważ, że ci paskudni dystrybutorzy czasem nie chcą odsprzedać licencji, albo żądają za nią takiej kasy, jakby sprzedawali bilet na lot na Marsa... Z Windows XP możesz usunąć wadliwego Media Playera 8 – wystarczy wykasować również wadliwe Windows XP (ciekawe tylko, po co je instalowałeś...).

Kiepaśna redakcja...

Droga redakcjo, zaczynam się już wkurzać! Piszę do was piąty i ostatni list. Napisaście w numerze 5/2002, że nie ma sposobu na gry w Windows XP. Jednak jest dla niektórych gier. Wystarczy tylko wybrać właściwości pliku uruchamiającego grę. Jednak gdy gra nie chce się zainstalować, wtedy bierzemy właściwości Setup. exe (tak jak w grze INCUBATION).

Taaa... redakcja też się wkurza i informuje, że nie posiada 40 etatów odpisywaczy na e-maile (przychodzi ich dziennie ok. 150) i na odpowiedź czeka się długo, a czasem nawet ba-aardzooo dłuuuugo! Wspaniała metoda, o której piszesz, ma to do siebie, że czasem (a nawet często) nie działa i już – wystarczy posłuchać opinii graczy, próbujących tych i innych sztuczek. A przy okazji, „których” pisze się przez „ó”...



Kiepaśny CLICK!...

Kupuję was od samego początku (tak, tak od wydania próbnego) i w końcu muszę to napisać! Wczoraj kupiłem kolejny numer i... dlaczego macie tak prosty wygląd? Chodzi mi o niektóre tła i „bajerki”? Czemu ciągle wykorzystujecie to samo!? Inna rzecz to czcionka – a może by tak coś bardziej „koolowego”? Dział Internet z różnymi adresami – nieciekawo! Zamiast tych wszystkich stron moglibyście dawać strony czytelników – więcej osób by się ucieszyło! Gdzie podziały się normalne listy!? Kolejna rzecz, to komiks i płyta. Clickers zaczyna się robić nudny! Płyta – heh, wiecie, że ostatnio nic z niej nawet się nie instaluje?! Moglibyście dawać zamiast gry różne edytory, strony offline itp. I na koniec – dlaczego tak się zmieniliście pod względem pisania? Kiedyś zapieraliście się, że nie chcecie na swoich łamach „bełkotu” i emotikonów, bo są one przeznaczone dla Internetu! Dołączam się do grona osób, które uważają, że staracie się kopiować inne pisma (w szczególności CD Action).

Każdy się zmienia i kiedyś dorasta – tak też jest z CLICKIEM! Zmiany są naturalną kolejną rzeczą, a że tobie się nie podobają – no cóż, każdy ma prawo do własnego zdania. Z naszych badań i wielu niezależnych opinii wynika, że szata graficzna CLICKA! jest jedną z lepszych, jeśli chodzi o pisma komputerowe. Poza tym gazeta musi być czytelna – kolorowe szlaczki i wykrecone literki są dobre dla „Misia”. To, co nazywasz takimi samymi elementami, to tzw. „styl pisma i identyfikująca go szata graficzna”. Faktycznie, wiele osób ucieszyłaby recenzja ich strony – zwłaszcza zawierającej napisy „w budowie” lub sypiącej się przy wczytywaniu... Nie wiem po co mielibyśmy kopiować CDA (to też pi-smo wydawane przez nasze wydawnictwo)?! Na tej samej zasadzie można powiedzieć, że kopiujemy Gazetę Wyborczą, bo też używamy czerwonego koloru na stronach. A w ogóle, to jesteśmy kopią Top Secreta, bo oni też pisali o grach!

Witajcie!

Towarzysz Randall jest w tej chwili w Egipcie i smaży się na słońcu (a niech go wielbłąd kopnie), tak więc w tym numerze odpowiadam ja. Niektórzy twierdzą, że boimy się listów krytycznych, więc w tym numerze będą same listy krytyczne! A co, „I do not fear them”, jak powiedziała Arwena o Nazgulach.

– Frogger

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:

Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:

Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł

Redaguje zespół:

Zielona Żaba (redaktor naczelny)

tel. /0#22/ 517-02-47

Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,

Michał Cichy, Jacek Piekara

telefony /0#22/ 517-01-93, 517-04-84

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu)

Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:

Maciej Hajnrich, Artur Kowalski,

Marcin Kulakowski, Marek Lenarcik,

Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński,

Aleksander Winciorek.

Adres do korespondencji:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:

Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata

Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko

tel. /0#22/ 517-02-58

Druk:

Donnelley Polish American

Printing Company, Kraków.

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega

P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

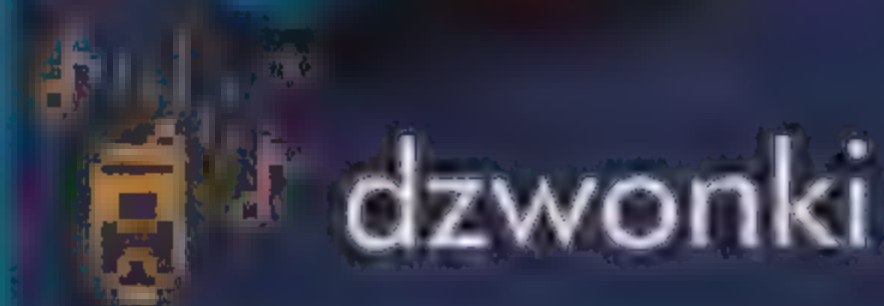
ISSN 1509-0550



NAKLAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY



logo i dzwonki dla ciebie



GAZEBO

I like Chopin

AA.200163

Killing me softly

AA.200144

Europe

Final Countdown

AA.200100

DEPECHE MODE

People Are People

AA.200114

Elvis Presley

Love Me Tender

AA.200126

Clapton

Layla

AA.200132

Alphaville

Big in Japan

AA.200039

Dont Cry for Me

Argentina

AA.200119

Ulica Sezamkowa

AA.200261

Archiwum X

AA.200302

Grek Zorba

AA.200304

Love Story

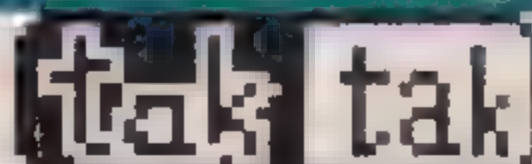
AA.200193

Beverly Hills 90210

AA.200012



AA.102709



AA.101943



AA.103634



AA.100002



AA.106033



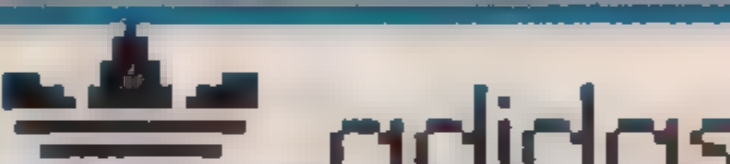
AA.103066



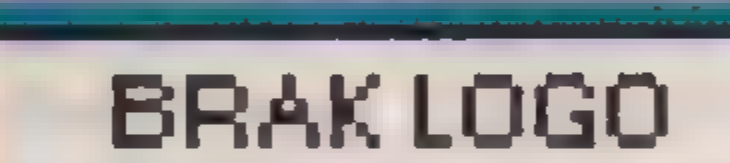
AA.103479



AA.106127



AA.100740



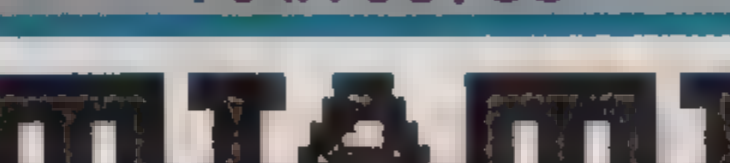
AA.100938



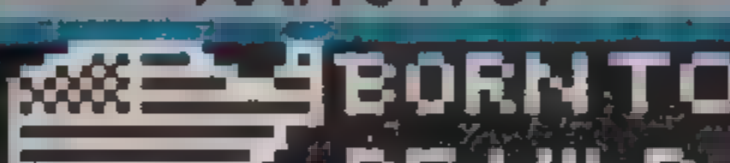
AA.101652



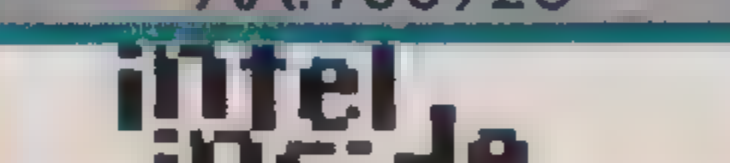
AA.103965



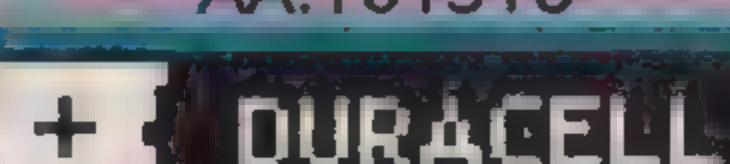
AA.101707



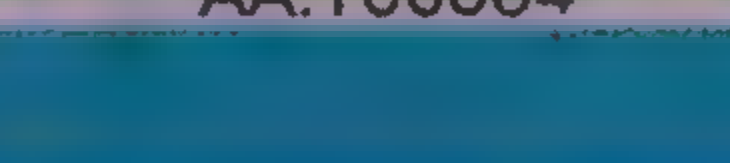
AA.100923



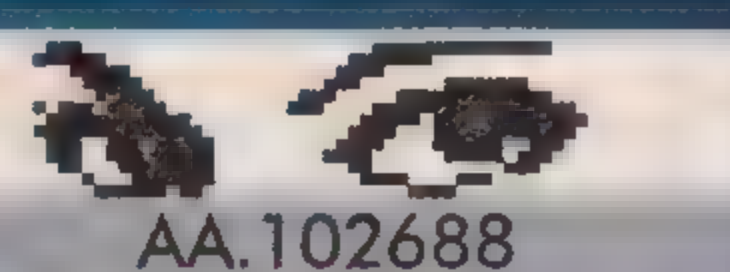
AA.101030



AA.100317



AA.100130



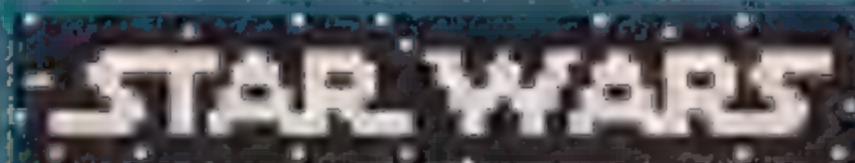
AA.102688



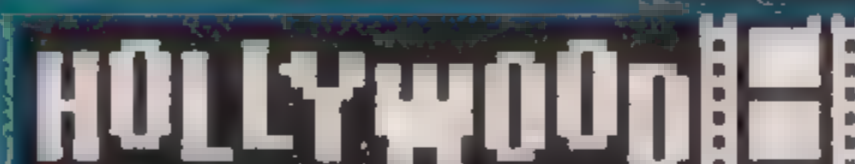
AA.101959



AA.102602



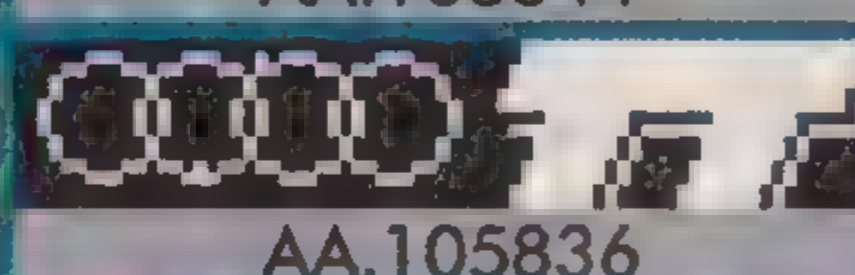
AA.100868



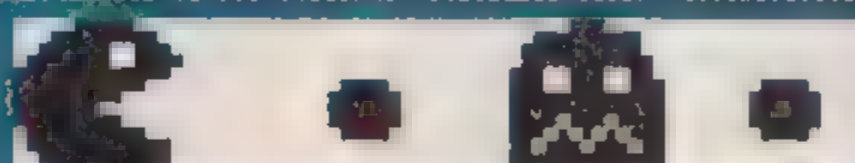
AA.101393



AA.104651



AA.104413



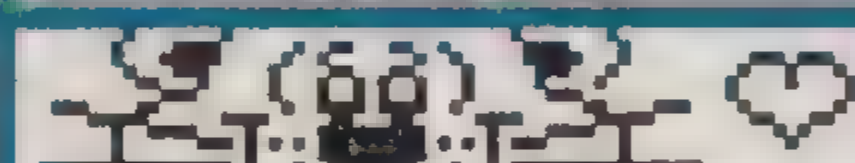
AA.104334



AA.104846



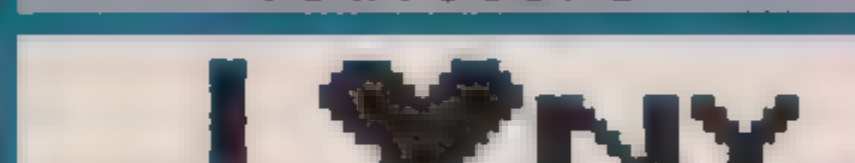
AA.105107



AA.105421



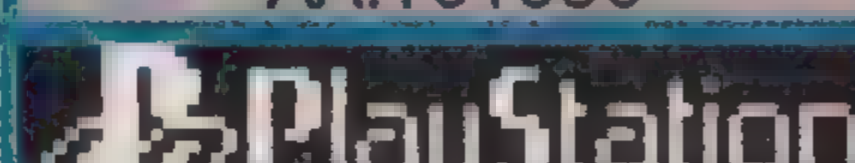
AA.105836



AA.105846



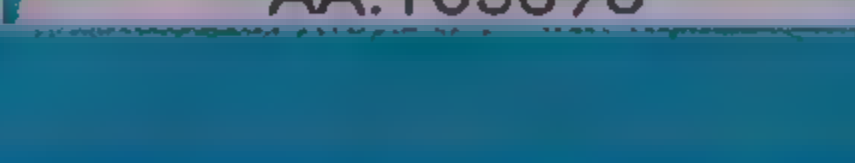
AA.102792



AA.103611



AA.101452



AA.100149



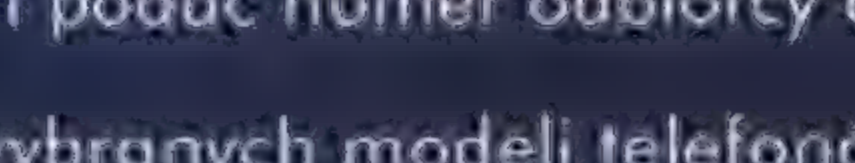
AA.100230



AA.101506



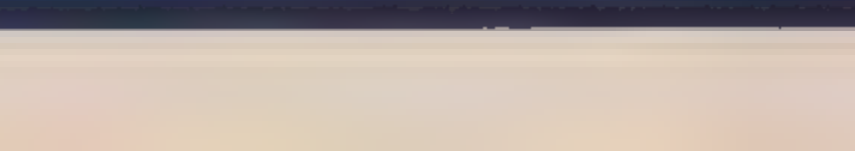
AA.100130



AA.101707



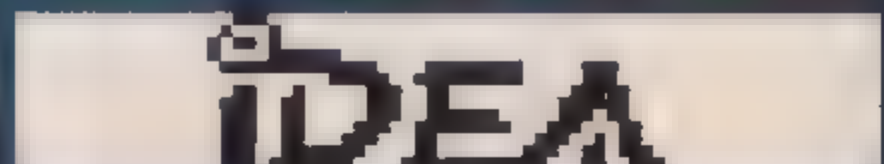
AA.100923



AA.101030



AA.101444



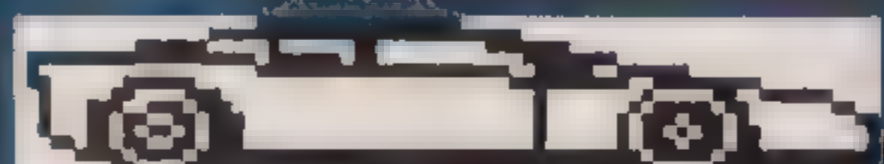
AA.101945



AA.102602



AA.100868



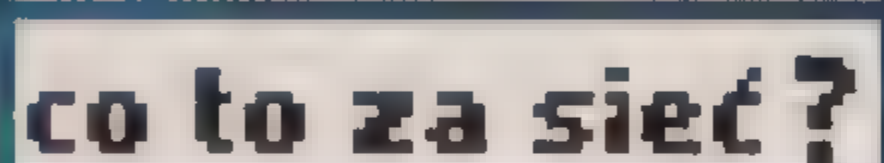
AA.101393



AA.104651



AA.104413



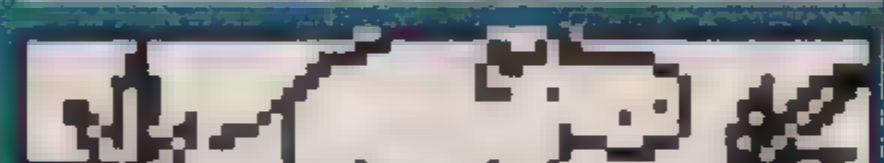
AA.104334



AA.104846



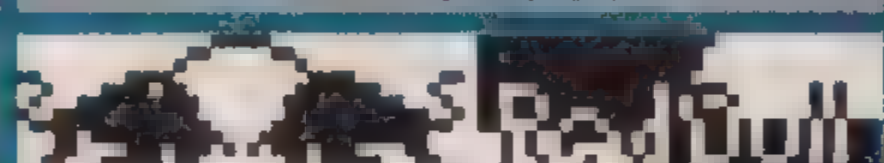
AA.105107



AA.105421



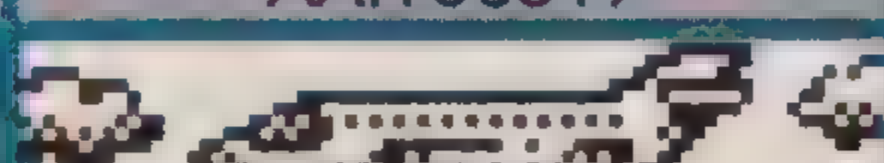
AA.105836



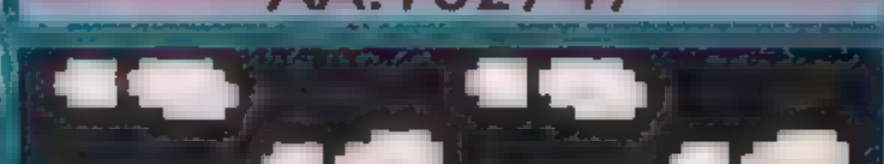
AA.105846



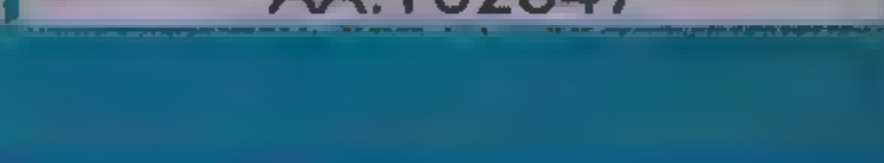
AA.102792



AA.103611



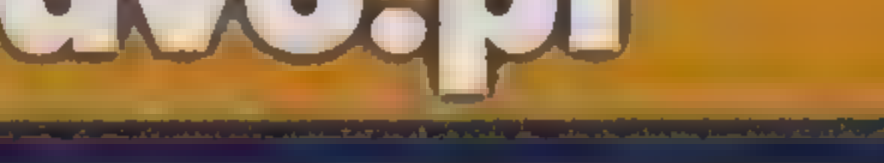
AA.101452



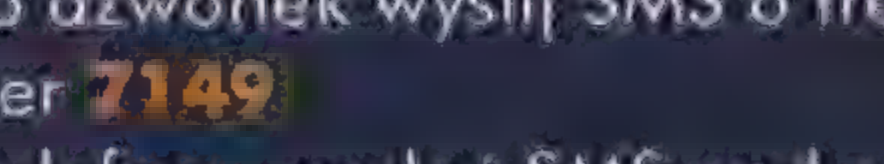
AA.100149



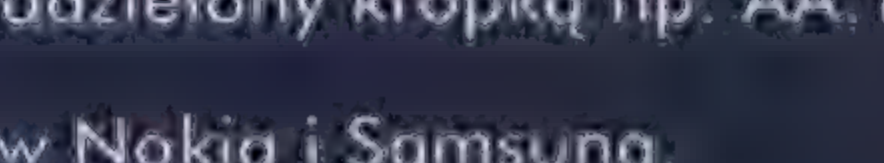
AA.100230



AA.101506



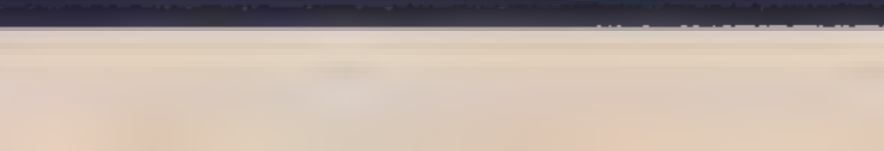
AA.100130



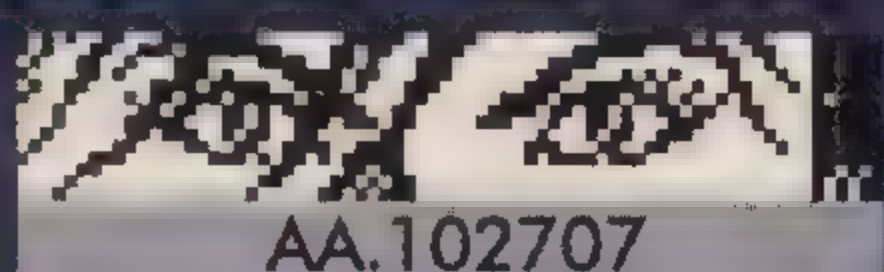
AA.101707



AA.100923



AA.101030



AA.102707



AA.101940



AA.105172



AA.101393



AA.104651



AA.104413



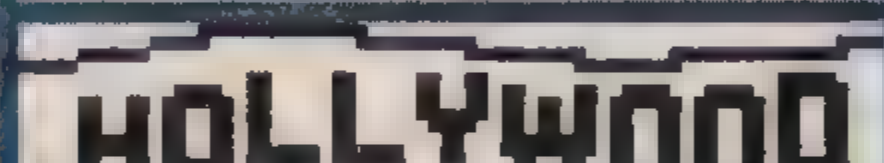
AA.104334



AA.104846



AA.105107



AA.105421



AA.105836



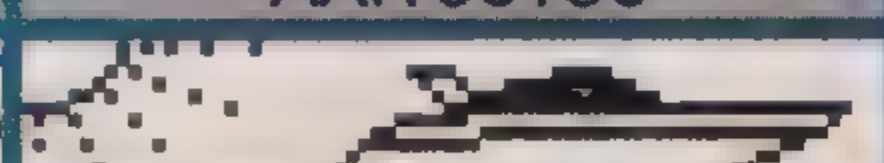
AA.105846



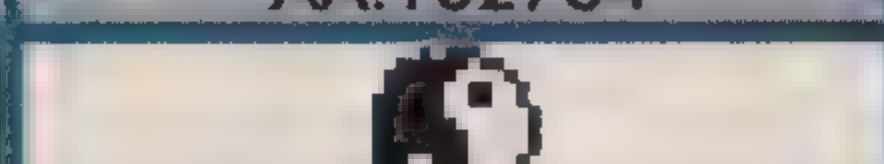
AA.102792



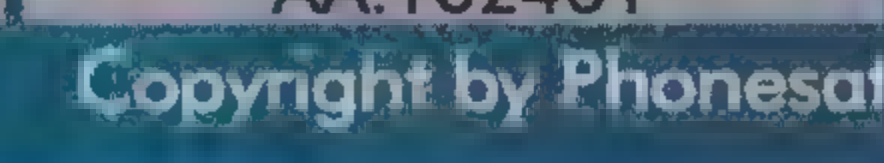
AA.103611



AA.101452



AA.101452



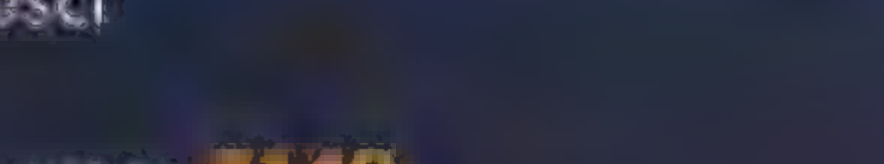
AA.100149



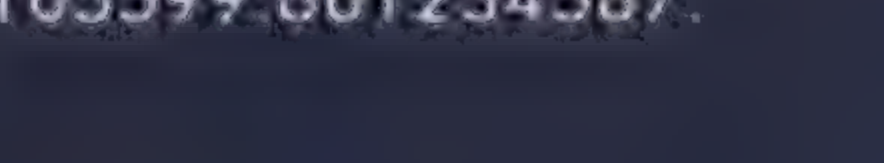
AA.100230



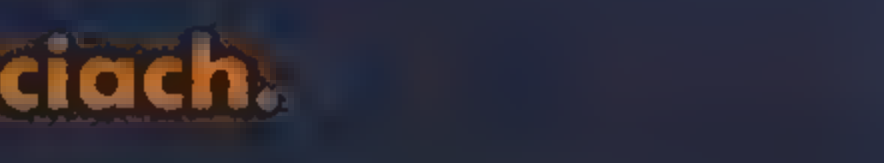
AA.101506



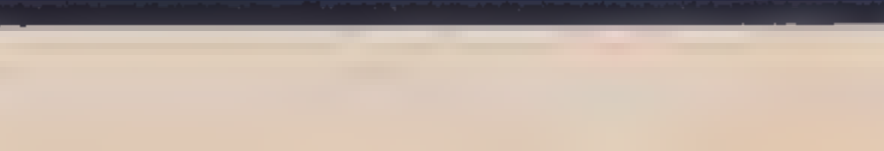
AA.100130



AA.101707



AA.100923



AA.101030

więcej znajdziecie w internecie

<http://telefony.bravo.pl>

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści

AA.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7149

Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7149

a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA.105599.601234567.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat

Kto pyta, nie błądzi...

Mam parę pytań:

1. Jakiego programu używać do ściągania MP3 z Internetu?
2. Jak się ściąga MP3?
3. Jak mam zrozumieć kod do gry MEDAL OF HONOR ALIED ASSAULT i jak go mam wpisać?
4. Czy istnieje jakiś program do robienia okładek na CD?
5. Jaki jest najlepszy program do ściągania plików z Internetu?
6. Jaki jest najlepszy system operacyjny?

Patryk

☉ Pliki MP3, znajdujące się na ogólnie dostępnych stronach, nie wymagają żadnych specjalnych programów do ściągania. Są natomiast specjalne serwisy (np. www.audiogalaxy.com), które wymagają instalacji specjalnego programu (tzw. klienta). Do robienia okładek na CD można użyć praktycznie dowolnego programu graficznego (Worda, Corela, Paint-Shopa, Photoshopa...), również niektóre programy do nagrywania płyt mają wbudowane edytory okładek (np. Easy CD Creator). Jednym z lepszych programów wspomagających pobieranie plików z Sieci jest Download Accelerator; wiele osób używa też GetRight'a. Procedura wpisania kodu do MEDAL OF HONOR jest następująca:

1. uruchom grę z parametrem: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 command.

2. Rozpocznij grę w trybie jednoosobowym, wciśnij ~ aby uzyskać dostęp do okna konsoli. Wpisz jeden z kodów.

Nie ma idealnego systemu operacyjnego nadającego się do wszystkiego. Do gier najlepiej używać nadal Windows 98 SE, choć wiele osób zachwyci się Windows XP. Do pracy polecałbym Windows 2000 albo... Linuxa.



Problem ze stroną WWW

Założyłem konto WWW na serwisie www.wp.pl. Umieściłem na serwerze swoją stronę, ale aby się na nią dostać, trzeba wpisać bardzo długi adres. Czy można go skrócić? Na stronie są tapety. Gdy na nią wchodzę, nie widać małych obrazków (są w formacie JPG).

Kurdzio

☉ Aby mieć krótki adres, wystarczy skorzystać z serwisu oferującego tzw. aliasy. Listę serwerów z takimi usługami znajdziesz pod adresem <http://free.of.pl/w/webplanet/aliasy.html>. Brak obrazków wynika najczęściej z błędów w kodzie strony – sprawdź czy poprawnie wpisałeś ścieżki dostępu do plików.



Problem z grami

Mam mały problem, gdy chcę na moim komputerze zagrać w nieco starszą lub ściągniętą z netu grę. Po prostu nie da się zagrać. Np. gdy uruchamiam grę LIERO w Windowsie, to mi wyskakuje Loading sounds... Runtime error 203 at135C: 0D88. Jak to samo próbuję w DOS, to mi pojawia się Not enough free conventional memory! Mój sprzęt to PIII 500, 64 Ram, Riva TNT 2, Creative Sound Blaster Audio PCI 64V, Dysk 13 GB. Gry te chodzą na o wiele gorszych kompach...

A co do CLICKA!, to jest super, tylko trochę mi się nie spodobało zrobienie z jedyne go w Polsce dwutygodnika, kolejnego taśmowego miesięcznika, przez co straciliście na oryginalności...

a22

☉ Opisane przez ciebie objawy są czymś normalnym. Po prostu duża część starych gier DOS'owych nie chce działać pod Windows bez dodatkowych, specjalnych zabiegów. Po pierwsze, gry te wymagały do obsługi dźwięku specjalnych sterowników pracujących w trybie DOS, zgodnych z SoundBlasterem. Po drugie, do ich pracy niezbędne było właściwe skonfigurowanie pamięci i rozdzielenie jej na podstawową, extended i expanded. Ponieważ Windows pracują w inny sposób, to jedynym sposobem uruchomienia takich gier jest albo odpowiednie przygotowanie środowiska pracy, albo wystartowanie komputera w odpowiedniej konfiguracji DOS. Uwaga: jest to zadanie dosyć skomplikowane, a przy niektórych wersjach Windows niewykonalne! Cóż, CLICK! jako dwutygodnik na pewno był oryginalny, jednak czytelnicy zdecydowali, że wolą mniej oryginalny miesięcznik...



Która płyta jest lepsza?

Możecie mi powiedzieć, czy płyta Asus P4B266 ma złącze USB (jeśli tak, to ile)? To samo dotyczy płyty Soltek SL85DR-V. Która z tych płyt jest lepsza?

Kaktus

☉ Główną różnicą pomiędzy obiema konstrukcjami jest użycie innego chipsetu (w Asusie jest to Intel, w Solteku VIA). Druga z płyt pozwala też na użycie większej ilości pamięci RAM. Obie konstrukcje posiadają złącza USB, ale Soltek pozwala na dodatkowe podłączenie 2 gniazd (co razem daje ich 4). Nie da się jednoznacznie stwierdzić, która z tych płyt jest lepsza. Według nas Soltek jest konstrukcją nowszą, z drugiej strony wiele osób nie cierpi układów VIA i twierdzi, że są złe...



Ups! Wypadek...

W CLICKU! 4/2002 przeczytałem, że procesory AMD Duron i AMD Athlon kruszą się. Co mam zrobić, jeżeli mój Athlon przy zakładaniu radiatora ukruszył się. Czy AMD wymienia takie procesory?

Valker

☉ Wszystkie uszkodzenia spowodowane przez użytkownika nie podlegają gwarancji! Jeśli coś zniszczycie podczas instalacji, upuścicie, połamiecie itp. – czeka was zakup nowego urządzenia. Pamiętajcie, że wszelkie zmiany dokonywane w konfiguracji sprzętowej komputera wymagają pewnych umiejętności, wiedzy oraz doświadczenia. Jeśli problemem dla was jest znalezienie plików na CD czy uruchomienie programów z Sieci, nie bierzcie się za modernizację sprzętu.



Problem z komputerem

Mam Windows Milenium, Durona 950 na płycie K7s5a, GeForce 2 MX, kartę muzyczną i sieciową zintegrowaną z płytą oraz combo Samsunga, które nie chce działać. Również niektóre gry nie działają, a system się ciągle zacina. W serwisie przeinstalowali mi Windows (na Millenium) i dalej nic.

Poliwka

☉ Ufff... Problemy z płytą ECS K7S5A są nam dobrze znane z własnego podwórka. Niestety, wszystko wskazuje, że opisane problemy są (jak na razie) nieusuwalne. Po prostu albo konstrukcja tego modelu płyty jest kompletnie niedopracowana, albo też w naszym kraju sprzedawana jest wybrakowana partia tego produktu. Jedyne co możemy ci poradzić, to update BIOS'u do najnowszej wersji oraz sprawdzenie, czy masz wszystkie niezbędne sterowniki. Jeśli to nic nie da, sugerujemy ostrą rozmowę z serwisem. Z doświadczeń posiadaczy tego bubla wynika, że jedynym skutecznym antidotum jest... wymiana płyty na inny model.



Chcę Sieci!

Gdzie mogę podłączyć się do Internetu? Nie chcę korzystać z modemu i połączenia TP S. A.!

Kaktus

☉ Coraz więcej firm oferuje możliwość podłączenia do Sieci, niestety w większości wypadków są to mali, lokalni operatorzy, działający na ograniczonym obszarze. CLICK! nie dysponuje listą firm oferujących w Polsce dostęp do Internetu – musicie ich szukać na własną rękę. Na początek sprawdź oferty lokalnych operatorów TV kablowej, telefonów i dostawców Internetu.

Wasze strony WWW



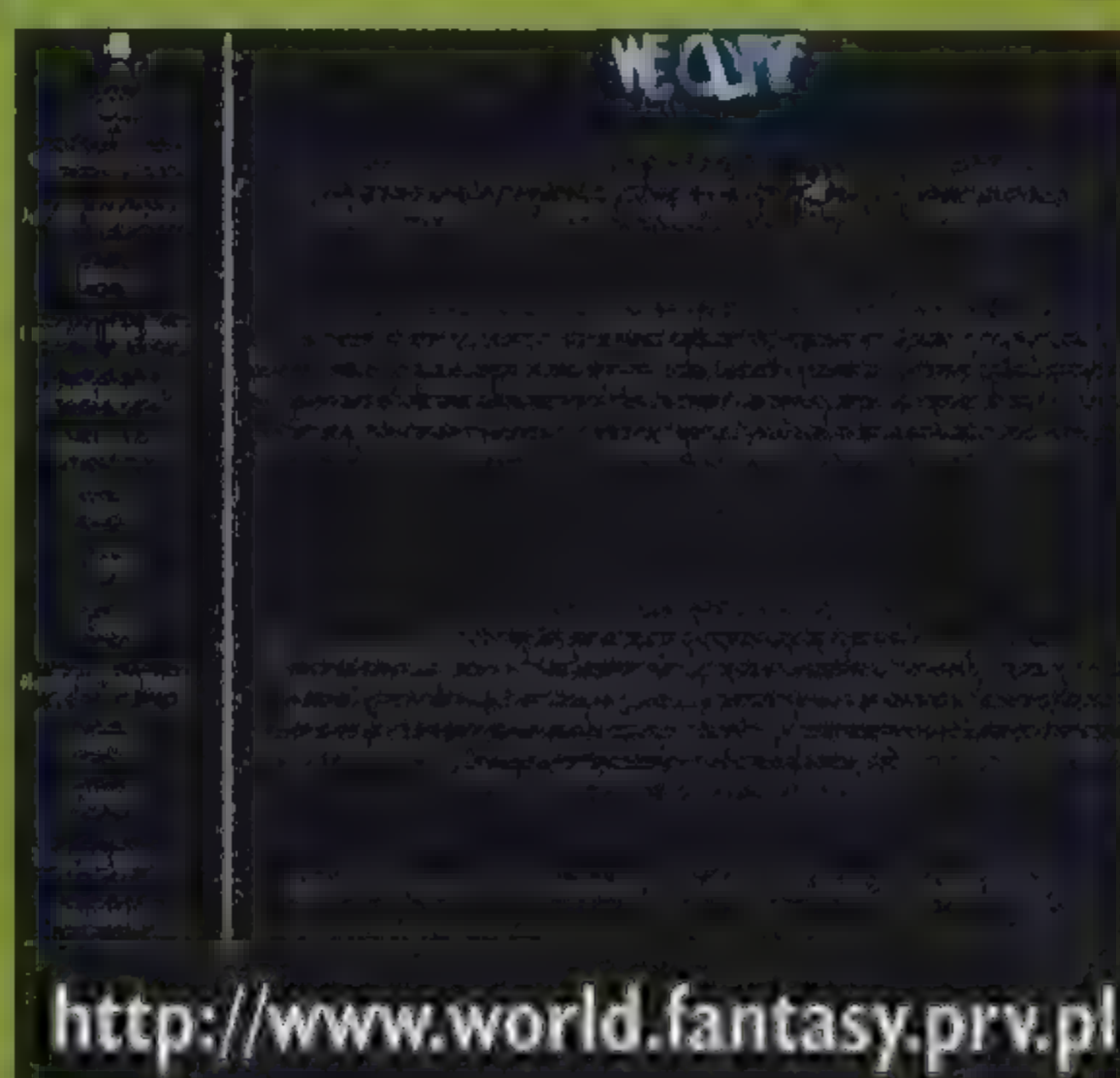
Każdy miłośnik DIABLO powinien odwiedzić tę stronę! Autor włożył naprawdę dużo pracy w przygotowanie swojej witryny – efekty tego są naprawdę doskonałe! Strona zbudowana jest w przejrzysty sposób i zawiera wszystko, co powinna mieć strona tematyczna o grze.

NASZA OCENA: 5+



Teraz dla odmiany pora na stronę poświęconą gwiazdce muzyki pop – Shakirze. Autor tej witryny niewątpliwie miał dobry pomysł, choć nieco gorzej wyszła mu realizacja strony. Przede wszystkim razi niewielka ilość dostępnych materiałów i ich ubóstwo. Czekamy na więcej!

NASZA OCENA: 3+



Po sukcesie „Władcy Pierścieni” świat ogarnęła moda na fantasy. Nic więc dziwnego, że i autor tej witryny postanowił nam przybliżyć świat „Władcy Pierścieni” oraz „Wiedźmina”, a także sylwetki ich twórców. Niestety, tutaj też (mamy nadzieję, że chwilowo) skończyło się na dobrych chęciach. Zawarte informacje są ciekawe, ale jest ich stanowczo za mało. Poza tym strona mogłaby być bardziej urozmaicona graficznie.

NASZA OCENA: 3-

Uwaga: z powodu ograniczonego miejsca nie jesteśmy w stanie opisać wszystkich stron. Nie recenzujemy ich też przez e-mail!

KONKURS KOMIKSOWY (3/02)

Jakość prac, które przysły na ten konkurs przerosła nasze najśmielsze oczekiwania. Jesteśmy pod wrażeniem! Dziękujemy za wszystkie prace i gratulujemy zwycięzcom. Nagrody-niespodzianki prześlemy pocztą

**CHORY RANDALL W ŁÓŻECZKU
ZEMSTA FROGGERA?**



**Kategoria „Chory Randall w łóżeczku”
I miejsce:**
Rafał Bukowiecki z Cybinki



II miejsce ex aequo:
Artur Sadlos ze Starchowic oraz Jarosław Kozłowski z Parczewa

**Kategoria „Jacek i Agnieszka na nartach”
I miejsce:**
Patrik Tomza z Częstochowy
II miejsca ex aequo:
Marek Stankiewicz z Zabkowic Śląskich oraz Łukasz Zych z Jaworzna



KALENDARZ CLICKA!

Nagrody otrzymają:

Krzysztof Miszczuk z Darłowa; Marek Pietrzyk z Czechowic-Dziedzic; Rafał Kiszczewski z Trzebiatowa; Marcin Górniak z Olsztyna; Przemysław Zdanowicz z Łodzi; Przemysław Sierant z Krakowa; Paweł Dyrda z Olsztyna; Łukasz Gołębiowski z Płocka; Jarosław Piszczek ze Spytkowic; Łukasz Witaszczak z Poznania; Michał Czarnecki z Rybnika; Michał Żarnecki z Poznania; Krzysztof Przybyła z Ryglie; Aleksander Gustawski z Rumii; Magdalena Cieśla z Rzeszawy; Elżbieta Leśniewska z Ka-

towic; Maciej Dybka z Pysznica; Emil Polański z Żar; Cyryl Folwarski z Bielska Podlaskiego; Mateusz Koman z Olsztyna; Wojciech Bożyk z Gorzyc; Grzegorz Suszko z Jastrowia; Kacper Segeth z Wrocławia; Elżbieta Imielowska z Kłobucka; Marcin Kubiak z Rostarzewa; Maciej Wronkowski z Torunia; Kacper Kuśmierczyk z Olbici; Krzysztof Kuczera z Gliwic; Piotr i Paweł Kania z Końskiego; Łukasz Pyrzyński z Sulejówka; Artur Prozorowski z Lubonia; Krzysztof Saj z Kolbuszowej; Jarek Trzciniński z Olsztyna; Marek Sierociński z Leszna; Robert Caputa z Pietrzykowic

KONKURS Z POKEMONAMI (4/02)

Nagrody otrzymają:

Mariusz Feledyn z Tarnowa; Sławomir Urbaniec z Gorzyc; Łukasz Piłatowicz z Włocławka; Jakub Mazur ze Stąporkowa; Maciek Ziola z Wrocławia; Michał

Bednarski z Chorzowa; Weronika Kuśnierz z Krakowa; Agnieszka Baryłka z Warszawy; Mariusz Gajek z Piątku; Bartłomiej Zarębski z Piekar Śląskich

HEROES OF MIGHT & MAGIC (4/02)

Koszulki HoM&M IV otrzymają:

Piotr Suszał z Warszawy; Łukasz Walczak ze Szczecina; Sebastian Bogucki z Czyżewa; Przemek Popławski z Bychawy; Renata Smolińska z Pionek; Maciej Patynek z Poznania; Wojtek Januszewski z Katowic; Paweł Smyk z Lubuska; Mateusz Jodłowski ze Stalowej Woli; Piotr Świder z Krakowa; Michał Spiechowicz z Miechowa; Paweł Dziedzic z Gryfina; Łukasz Szkaradek z Gródka nad Dunajcem; Mateusz Małachowski z Michałowic; Piotr Sucharski z Milanówka

Gry HoM&M IV otrzymają:

Paweł Kieda ze Szczecina; Tomasz Bednarowski z Warszawy; Adam Bombas

ze Strzelina; Marek Polak z Tarnowa; Tomasz Krztoń z Zamościa; Paweł Smakowski ze Szczecina; Karolina Witak z Warszawy; Janusz Zaczekiewicz z Lewina; Robert Makowiec z Jasła; Michał Cegiela z Radomska; Karwała Krzysztof z Krakowa; Grzegorz Cholewiński z Warszawy; Grzegorz Pikuś z Jabłonowa; Janusz Janicki z Zielonej Góry; Albert Kobytecki z Dębna; Andrzej Domagałski z Kalisza; Agata Chamera z Kozienic; Michał Polakowski z Białegostoku; Piotr Lewandowski z Gdyni; Radosław Laskowski z Brzezina; Krzysztof Pilarz z Nowego Sącza; Kacper Citko z Białegostoku; Damian Dzierżak z Gliwic; Konrad Kamieniorz z Goleszowa; Maciej Grajewski z Leśnej

GRATULUJEMY

REGULAMIN KONKURSÓW CLICKA!

1. Rozwiązania konkursów e-mailowych można przysyłać wyłącznie na adres konkursy@click.pl. Redakcja nie odpowiada na żadne maile przychodzące na powyższy adres!
2. Jedna osoba może wysłać tylko jedno zgłoszenie w ramach jednego konkursu. Jedna osoba może natomiast brać udział w wielu konkursach z jednego numeru CLICKA!
3. Osoby przysyłające kilka zgłoszeń z różnych kont e-mail lub próbujące w inny sposób złamać regulamin konkursu będą pozbawiane prawa udziału w losowaniu nagród przez 3 miesiące.
4. W losowaniu nagród biorą udział zgłoszenia

- zawierające imię, nazwisko oraz pełny adres zamieszkania uczestnika. Zgłoszenia zawierające niekompletne dane są kasowane.
5. Rozwiązania pozostałych konkursów przyjmujemy na kartkach pocztowych lub w listach.
6. Zgłoszenia nadsyłane pocztą muszą mieć naklejony kupon (znajdujący się zwykle na stronie konkursowej). Wyjątkiem są konkursy bez kuponów (informacje o tym zawarte są w opisie danego konkursu). Zgłoszenia muszą zawierać pełen adres uczestnika.
7. Udostępnione przez czytelników dane adresowe są wykorzystywane wyłącznie do wysyłki nagród oraz do celów statystycznych Wydawnictwa.

8. Redakcja stara się wysłać nagrody zwycięzcom najszybciej, jak jest to tylko możliwe, jednak prosimy pamiętać, że:
 - a) nagrody dostarczane są zwykle przez sponsorów i na czas ich dostarczenia redakcja nie zawsze ma wpływ.
 - b) wysyłką nagród zajmuje się Dział Nagród Wydawnictwa Bauer, który obsługuje łącznie kilkanaście innych redakcji.
 Z wyżej wymienionych przyczyn mogą zdarzyć się opóźnienia w dostarczaniu nagród, za które serdecznie przepraszamy.

redakcja CLICK!

CLICKERS & PRZYJACIELE

DRODZY CZYTELNICY, ROZPOCZYNAMY
WŁASNE CYKL SPOTKAŃ Z LUDŹMI
ODPOWIEDZIALNYMI ZA
POWSTANIE „CLICKA”.
DZISIAJ, PRZEDSTAWIĘ
PAŃSTWU AGNIESZKĘ,
KTÓRA JEST
SEKRETARZEM REDAKCJI...



TO NIE MOJA WINA! TO ONI
MNIE ZMUSILI DO TEGO! JA
NIE CHIAŁEM. BYŁEM
JUŻ W SAMOLOCIE, LOT
NA HAWAJE,
ALE MNIE
ZATRZYMALI!
TO ICH POMYSŁ!



WEŹ SIĘ DO PRACY I TO
NATYCHMIAST, ALBO
SZUKAJ SOBIE INNEJ
POSADY!



DOBRA

JUŻ OD NAJMNIEJSZYCH LAT
NASZA BOHATERKA ZDRADZAJĄCĄ
ZDOLNOŚCI ORGANIZACYJNE
I PRZYWÓDCZE



Z CZASEM TE ZDOLNOŚCI
JESZCZE SIĘ ROZWINĘŁY...

GDZIE SĄ
NAGRODY DLA
CZYTELNIKÓW!?



AAALE JA
JESTEM Z
GAZOWNI

CO W POŁĄCZENIU
Z WRODZONYM WDZIĘKIEM

O... TELEWIZJA



... SZACUNKIEM I
POWAŻANIEM WSKÓD
KOLEGÓW Z PRACY...

SKUCHAJCIE CHŁOPAKI,
MAMY DEADLINE I MOŻE
BYŚCIE SIĘ WZIĘLI DO
PRACY



JE STRACH

ANO...

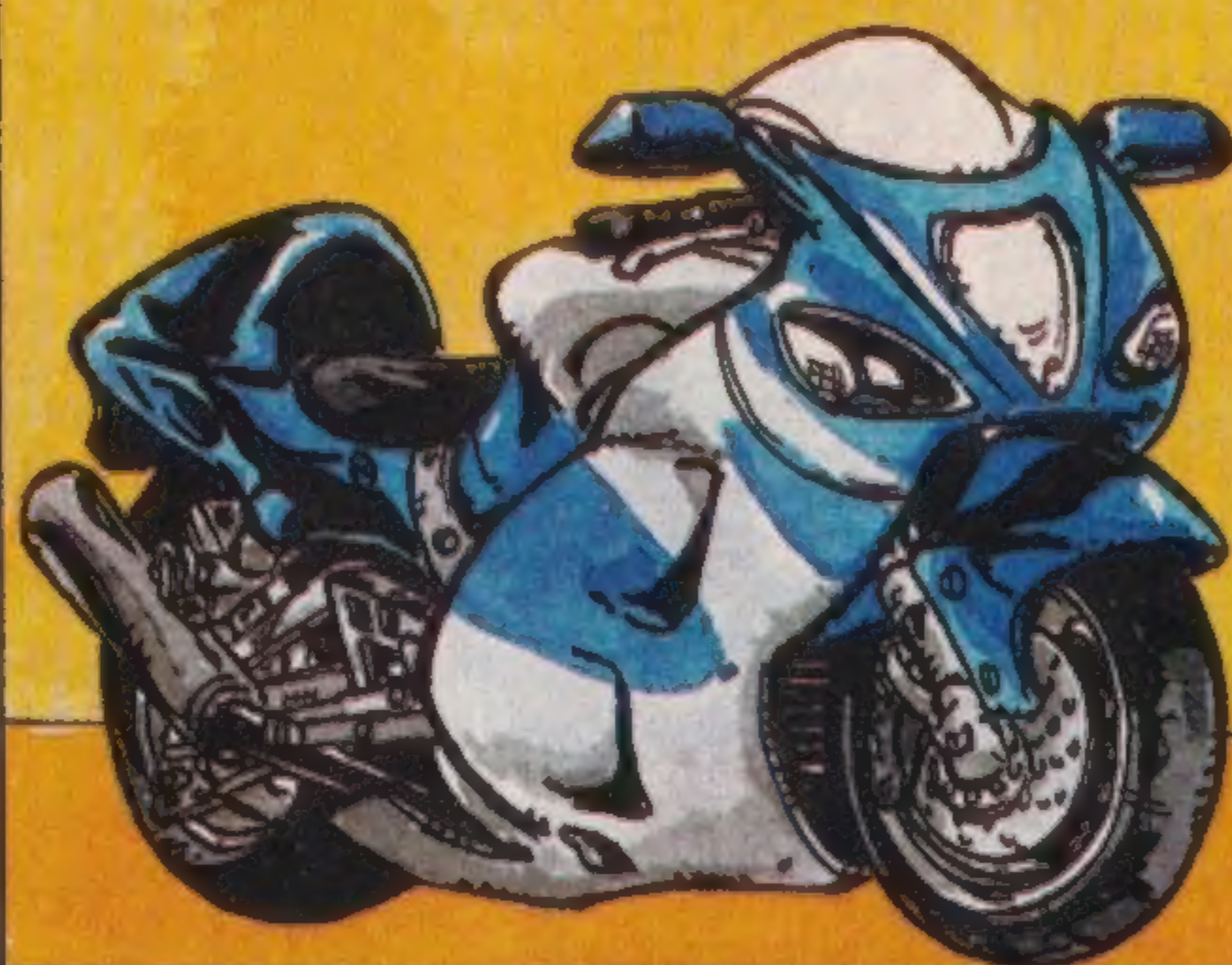
POPATRZCIE TYLKO
JAKI WYPADEK!

SŁABOŚCIĄ DO
SPORTÓW EKSTREMAL-
NYCH...

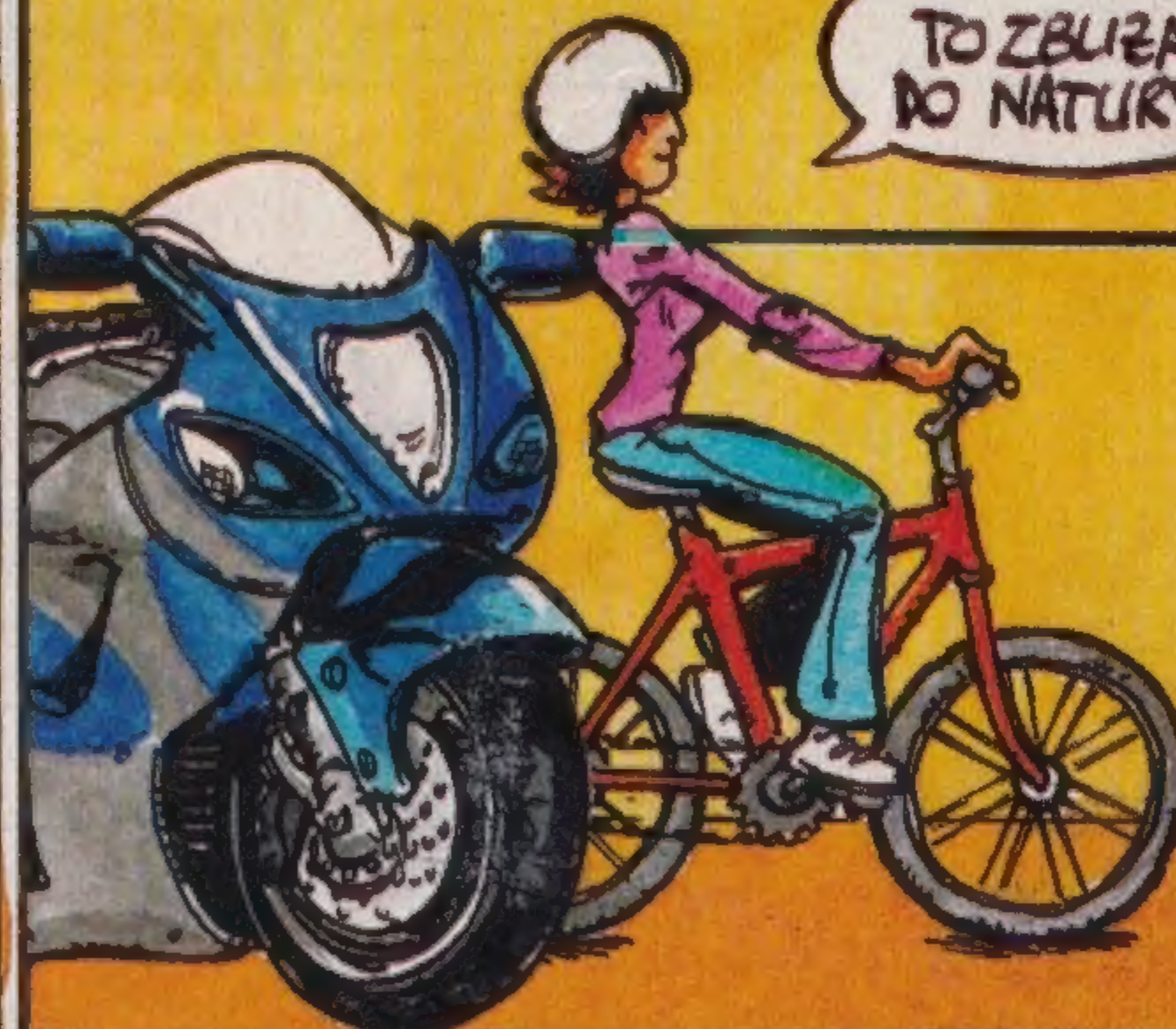
WARCABY,
BIERKI, FLIRT
TOWARZYSKI.



ORAZ DO NIEODPARTYCH
MAGII DWÓCH KÓLEK...



TO ZŁUŻA
DO NATURY



SYMPATIA KWIATU
NIKODZIEŻY (OLSKIEJ)...



WYDAWKA SIĘ W PEŁNI
UZASADNIŁA.



DŁUGO BY MNÓŻYĆ
ZALETY NASZEJ BOHATERKI,
CHOCIAŻBY AKCJE DOBRO-
CZYNNNE W TRZECIM
ŚWIECIE, ALE NIE
O TO CHODZI...

SZEFIE,
NAPRAWDĘ BYŚ
MNIE ZWOLNIŁ?

TAK!

OKEJ



WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGDOWA ATLANTIS II NA 4 CD

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
 Najświeższe informacje o projekcie
 eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznieszajrzej
www.cdprojekt.info
 Informacje prosto ze źródła

Kartonowe
 pudełko,
 w którym
 po złożeniu
 możesz
 przechowywać grę

Gra ATLANTIS II
 na 4 płytach CD
 po polsku

Magazyn
 z ciekawymi
 informacjami
 o grze

Dokładna
 instrukcja do gry

Już
 w kioskach
 na terenie całego
 kraju dynamiczna gra
 sportowa „Piłkarskie
 Mistrzostwa Świata
 2002 Korea/Japonia”
 w rewelacyjnie
 niskiej cenie
 19,99 zł!



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starożytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA Z GRĄ PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA!



PANZER
 ELITE

EDYCJA SPECJALNA

© 2001 produkcja JoWood Software AG.
 Wszystkie prawa zastrzeżone

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
 ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM